平成8年7月26日第三種郵便物認可
1997年11月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第11号通巻18号

究極マシン対応!
究極のゲームマガジン

DENGEKI 電撃 NINTENDO 64

11 1997 NOVEMBER

定価590円

大好評連載 MOTHER3 TIMES

ピカチュウ げんきでちゅう
ピカチュウと友だちになろう!

ゼルダの伝説64
宮本茂さんの解説つき!

- ぷよぷよSUN64
- ヨッシーアイランド64
- ディディーコング レーシング
- スノボキッズ
- ファミスタ64
- エルテイル
- トップギア・ラリー

徹底攻略
マップ&㊙テクでストーリーモードを終盤までクリアしちゃうぞ!
爆ボンバーマン

コナミ注目の最新作!!
ハイブリッドヘブン
悪魔城ドラキュラ3D
G.A.S.P!!

超本格派3Dポリゴン!!

相撲ゲームでは初の3Dポリゴンを採用。大相撲ならではの迫力を余すことなく再現しました。登場する力士は個性派揃いの総勢46人。決まり手40種をはじめ、各種の必殺技も充実。防御の組み合わせにより、相手力士との駆け引きを存分に楽しめる超本格派です。手に汗握る「64大相撲」の醍醐味を、どうぞご堪能ください。

力士育てゲー「横綱サクセスモード」!!

前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で3年かけて横綱を目指す「横綱サクセスモード」。取組の間、50以上のイベントと4つのミニゲームがあり、それによって成長値をUPさせる事ができます。横綱目指し、徹底的に鍛え上げてください。

ちゃんこでごっつあん

食べた具の数とその正確さによって成長値がUP。

FISHでごっつあん

釣った魚の数と重さによって成長値がUP。

昼寝でごっつあん

牛や犬猫などをかわして長時間寝るほど成長値がUP。

ジャンプでごっつあん

トランポリンにうまく乗り長時間プレイするほど成長値がUP。

臨場感満点の場内アナウンス&サウンド!! もちろん「振動パック」対応!!

本場所さながらに、呼び出しに四股名を呼びあげられての登場。行事の進行、気迫のこもった力士の声、さらに臨場感あふれるアナウンスがゲームをひときわ盛り上げます。また、CMでおなじみの「振動パック」対応。興奮のるつぼの中、きっとあなたもシビレます。

ステージセレクト画面　両国　名古屋　大阪
福岡　南極　砂漠　月面

プレーヤー同士の対戦もOK!!

コントローラーパックを持ち寄れば、互いに鍛えた力士同士での対戦も、もちろん可能。勝てば、なんと相手力士の必殺技を1つ貰うことができます。強敵をどんどん撃破して、最強の力士を育て上げてください。

土俵の種類も8種類!!

両国・大阪・名古屋・福岡・南極・砂漠・草原・月面とさまざまなシチュエーションでの対戦が可能。土俵の特性が勝負の明暗を分けることも。

株式会社ボトムアップ　〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F　TEL.03-3382-3611

64大相撲

この秋
発売予定!!
押してダメなら、ごとなげっ!
NINTENDO64
および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

NOVEMBER
1997年11月1日発行

COVER
●イラスト 佐々木晃 (TONG KING SHOW)
●デザイン・ロゴ 朝倉哲也
●製版 松木繁 (大日本印刷)

CONTENTS

総力特集

徹底攻略

N64新作情報

連載企画

●今号で紹介するゲーム●

(50音順　無印はN64、★はSFC、◆はFC、●はGB)

本誌中の略語・記号の見方

RPG …… ロールプレイングゲーム
A・RPG …… アクションロールプレイングゲーム
S・RPG …… シミュレーションロールプレイングゲーム
ACT …… アクションゲーム
SLG …… シミュレーションゲーム
STG …… シューティングゲーム
AVG …… アドベンチャーゲーム
RCG …… レーシングゲーム
SPG …… スポーツゲーム
PZG …… パズルゲーム
ETC …… その他のゲーム
● …… バックアップ内蔵
■ …… コントローラパック対応
♪ …… パスワードコンティニュー
(GBソフトのみ表示)

※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です

NINTENDO64
グングン育ててビリビリ闘え！
N64初の格闘ゲーム登場！
飛龍の拳 ツイン
一本のソフトに2つの格闘ゲームが入った！
自由自在に操れる 3Dスティック対応
アイテム交換もできちゃう！ コントローラパック対応
N64格闘ゲーム初！ 振動パック対応
リアルモード
自分の実力がわかる
段位認定システム搭載！
実力だけが勝負の本格派リアルモードは、闘うたびにキミの腕前をバッチリ評価。「真の実力者」と認められた者だけに与えられる十段の称号が欲しければ、巧みな捌き、華麗な見切り、攻守逆転のＳＤやＳＴなど多彩なテクニックを使いこなして激戦を制覇しろ！
SDモード
お宝を集めて
キャラクターを育成せよ！
愉快なコミカルバトルが展開するＳＤモードのお楽しみは、何といっても「アイテムコレクション」。攻撃力ＵＰ、スピードＵＰ、防御力ＵＰ、そして追加秘奥義などなど使えばどんどんパワーアップするいろんなアイテムを装備させてキミだけの最強ファイターを作ろう！
カルチャーブレーンより今夏発売予定　乞うご期待！

あのピカチュウが話す！走る！踊る!?
キミのN64でピカチュウと友だちになれる!!

ピカチュウげんきでちゅう

N64	ピカチュウげんきでちゅう(仮)	来年発売日予定
	●任天堂●ＥＴＣ●容量未定	価格未定

N64『ポケモン』プロジェクトの一端が明らかに！　最新作は、トキワの森で出会ったピカチュウと、会話を通じて仲良くなるのが目的のコミュニケーションゲーム!!　キミは彼と友だちになれるかな!?

ピカチュウげんきでちゅう

キミに話しかけるでちゅう

●『ピカチュウげんきでちゅう』に隠された

秘密のスゴい仕掛けとは？

ROMカセットでの登場となるN64最初の『ポケモン』は、ピカチュウと仲良くなっていっしょに遊ぶゲーム。この新ジャンルのゲームには、大きな秘密が隠されているらしいぞ！

トキワの森で最初はやさしくね❤

追いかけるとにげちゃうよ

ココに注目!!

⬅⬆ポイントはピカチュウとの会話。内容によっては、仲良くなれたり、逃げられちゃったり……。

『ピカチュウげんきでちゅう』の目的は、ピカチュウと友だちになること。実際に友だちをつくるときは、あいさつしたり、話をしたりするよね。これを頭に入れた上で、画面写真の右下に注目！　こんなマークがあるってことは……。このゲームでは音声入力により、ピカチュウとホントに会話ができるのかも!?

キーワードはピカチュウとの会話だ!

友だちになるという目的上、このゲームではピカチュウとの会話が重要なポイントになることはほぼ間違いなさそうだ。でも、実際にはどうやってピカチュウとコミュニケーションをとったらいいんだろう？　アニメを観ている人ならわかると思うけど、ピカチュウは独自の言葉（これをピカチュウ語という）でしかしゃべることができない。だから、このゲームを楽しむ上では、ピカチュウ語を理解することが必要になるのだ！

ピカチュウ語をマスターしよう!

例）「ゲットだぜ！」=「ピッピカチュウ！」

ピカチュウの話すピカチュウ語。アニメでは普通の言葉でもどうやらコミュニケーションはできるみたいだけど、ピカチュウ語で会話した方がより親密になれるはず。ぜひマスターしよう!!

●漫画／多摩屋猫丸

おしえて！プロデューサーの石原さん

Q.『ピカチュウげんきでちゅう』に関して教えてください。

A. このゲームはピカチュウと仲良くなっていっしょに遊ぶゲームです。カギはピカチュウとどんな友だち関係をつくれるか、というものです。ピカチュウと話をすることで仲良くなっていくんですが、どのように会話するかは今のところナイショです。

●すべての『ポケモン』が相互に通信できる!?

2 ますます広がる『ポケモン』世界!!

GBの『ポケモン』は通信による対戦や交換が大きな魅力だった。N64で今後登場するシリーズも、その魅力がさらにパワーアップするらしいぞ!!

『ポケモン』の魅力といえば、やはりなんといっても通信。このシステムは、今後のシリーズでもバッチリ続いていく予定だ。例えば今回の『ピカチュウげんきでちゅう』で仲良くなったピカチュウと、最初からいっしょに旅ができるRPGも登場するかもしれないぞ! 今後の展開に期待大だ!!

木の上にリンゴが…

⬅ピカチュウが木の上にある何かを見つけたみたい。なんだか欲しがってそうだ。さて、どうしようかな。

どうやら手は届かないみたい

⬆とりあえず、手を伸ばしてみたピカチュウ。当然といえば当然だけど、取れるわけがないよね。

リンゴが取れてうれしいピカチュウ

⬅的確に指示をしてあげれば、リンゴをゲットしてピカチュウもご満悦。仲だって良くなろうってモンです。

●N64の『ポケモン』はこれだけじゃない!

『ポケモン』シリーズのプロデューサー、石原氏の話によると、N64で登場する『ポケモン』はこれ1本だけではないとのこと! ROMカセットの『ピカチュウげんきでちゅう』を皮切りに、さまざまなジャンルの『ポケモン』が、続々登場するらしいぞ!! 64DD対応のRPGが出ることは間違いないけれど、今回の『ピカチュウげんきでちゅう』からわかるように、変わったジャンルのゲームが出ることが十分予想できる。64DDで続々リリースされる『ポケモン』シリーズの今後の展開が楽しみだね。

●『ポケモン2』は当然前作とリンク!

GBの『ポケモン』シリーズも忘れちゃいけない。今度リリースされる『ポケモン2』は金と銀の2色での登場となるけど、前作同様通信による対戦や交換が楽しめるものになるぞ。しかも、前作の『ポケモン赤・緑・青』ともバッチリ通信可能! 詳細は今のところ不明だけど、こちらGBの『ポケモン』でGBの遊び方が拡張することだけは間違いなさそうだぞ。

●N64とGBの関係はどうなる!?

どうやらN64の『ポケモン』とGBの『ポケモン』も、相互に通信できるらしい!? こちらは通信できるという事実だけでその内容は明かされていないが、どうやらそのカギを握るのが64DDらしいけど……。

おしえて! プロデューサーの石原さん

Q. N64の『ポケモン』には、ほかにどんなものがあるんですか?
A. 現在、N64の『ポケモン』は4本以上の開発プロジェクトとして進行しています。そのなかには、『ピカチュウげんきでちゅう』のようにROMカセットのものと、今後発売される64DDでのものがあります。もちろん、それぞれが相互に連携しています。

●全国のポケモントレーナーがビックリ！

3 ピカチュウに珍種登場!?

ポケモントレーナーにオドロキの新情報！なんと〝なみのり〞の技を覚えたピカチュウが発見されたのだ!! しかも、運さえ良ければ手に入れることも可能だぞ！

これがなみのりピカチュウだ！

『ポケモン』のN64登場を記念して、〝なみのり〞を覚えたピカチュウを抽選で１万名にプレゼント！ 応募資格はN64本体とGBの『ポケモン』を持っていること。当たった人には、キミの『ポケモン』のカセットに、なみのりピカチュウのデータを入れてもらえるぞ。

なみのりピカチュウはここがスゴい!!

●岩、地面のモンスターに強い！

◀ピカチュウ最大の弱点である岩、地面のモンスターにも〝なみのり〞で大打撃を与えることができるのだ。

●水の上も移動できる！

◀水上移動の多い終盤も、なみのりピカチュウがいれば問題なし！ スイスイ泳いで目的地に急ごう。

気になる入手方法は…!?

N64本体の取り扱い説明書の表紙にあるN64マークを切り抜いてハガキに貼り、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、本体を買った店の名前を明記して、下のあて先まで。1997年10月31日の消印有効だ。

あて先 〒539-27 大阪中央郵便局 任天堂「なみのりピカチュウプレゼント」事務局あて

宮本茂さんが語る『ピカチュウげんきでちゅう』
「電子ペットアドベンチャーです」

「これはピカチュウと遊ぼうというゲームです。あえて言うならジャンルは電子ペットアドベンチャーかな。一見育成ゲームのように見えますが、そうではなくて、ヒミツの仕掛けがあるんですよ。

N64ではいま４種類の『ポケモン』を開発していて、いろんな『ポケモン』があるんですよ。これらはGB版みたいに赤・緑・青、金・銀というものではなくて、それぞれが全然違う、多彩な『ポケモン』を主人公としたゲームがあるんです。

ロムで１本、64DDで３本作っています。11月のショウでは、このうち２本くらいはデモで見せることができるかな。

いよいよN64でも『ポケモン』が発売される、ということでみなさん期待して待っていてください。来年には64DDタイトルとしても、順次出していきますから。

将来は64DDで『マリオペイント64』対応の『ポケモン』が出せたらいいなって、思っているんですよ」

イベントリポート ポケモンリーグ関東大会開催さる!!

去る８月30日、31日に、幕張メッセでポケモンリーグの関東大会が開催された。集まったのは厳しい抽選をくぐり抜けた1000人。ちなみに31日の優勝者は「ケンタロス」を使って、圧勝したぞ。

◀対戦はモニターで見られたぞ。

緊急特報！

11月に開催される「NINTENDO64スペースワールド'97」で、本物のミュウのデータがなんと10万名にプレゼントされるぞ！ 幻のミュウを入手する大チャンスだ！ 詳細は本誌P142を参照してほしい。さぁ、今すぐページをめくろう!!

ピカチュウの大冒険 ○○○○のソークツだ～の巻

おしえて！プロデューサーの石原さん

Q. N64の『ポケモン』は64DDでGB版との通信もできるのですか？
A. 『ポケモン２』は前作との通信も可能です。そのしくみの先にN64の『ポケモン』があるのです。いま田尻さんと仕上げを練っているところです。64DDだと集めたポケモンもたくさん入れておくことができるので、楽しみにしていてください。

任天堂からいきなりの新タイトルが発表された！　なんと『ドンキー』シリーズの人気者、ディディーコングを主人公にした３ＤＲＣＧ＋ＡＶＧだ。これはもう期待するしかない！

N64	ディディーコングレーシング（仮）	11月21日発売
	●任天堂●ＲＣＧ●容量未定 ※振動パック対応	価格未定

レース RACING 『ドンキーコング』＋『マリオカート64』それが『ディディーコングレーシング』だ!!

画面を見てもわかるとおり、ノリはまさに『ドンキー』＋『マリオカート』。『マリオカート』の楽しい部分が、『ドンキー』シリーズの立体的なグラフィックで再現されているって感じなのだ。ゲームの基本となるレースモードは、美しい立体的なグラフィックで表現された20以上ものステージをさまざまなアイテムを駆使しつつ疾走していく。川や滝、海や谷などを舞台にスリリングなレースが楽しめるぞ。

⬅飛行機によるレース。入り組んだコースを超スピードでかっ飛ばす。

やっぱりドンキーバナナが登場

レース画面で謎なのがこのバナナ。集めるとどんなメリットがあるのだろうか。一定数でスピードアップ？

バルーンはなんのために？

コース上に散らばるバルーン。位置からいってレース中に使用するアイテムと考えられるのだが。

レース中にはアイテム使用

やっぱりこれはストックしているアイテム表示だろう。このミサイル。ホーミングで敵を追尾するらしい。

⬆見よ、この美しい水面を！　コーナリングにドリフトなんかもあるんだろうか？　とにかく早くプレイしたい。

同じコースに違うルート？激しいバトルが期待できる

ＲＣＧの醍醐味はなんといっても対戦。２人対戦はもちろん４人対戦も可能だぞ。対戦での特徴としては、なんといっても種類の違う乗り物どうしで対戦できること。いままでのＲＣＧとはまったく違う、飛行機と船なんて組み合わせも可能なのだ。またアイテムの種類も豊富で、ウワサによると『マリオカート』より強力（凶悪？）なアイテムもそろっているらしいから、一発逆転のハラハラ度はバツグンなのだ。

⬆飛行機とホバークラフトの競走だ。コースによって乗り物で有利不利があるのかな。

➡これが４人対戦！　アイテムをいろいろ使えば盛り上がること間違いなし。

⬅なんと３種類の乗り物で同時に対戦している。どうやら、同じコースでも乗り物によって選べるルートがいろいろあるみたい。空中と地上、上下のトンネルなど、選択肢はさまざま。

冒険 ADVENTURE 1Pプレイはレースをメインにしたアドベンチャーゲームが楽しめる

この『ＤＫＲ』、じつは単なるＲＣＧではない。１Ｐでは、アドベンチャーモードがプレイできるのだ。具体的な内容は不明だが、下で紹介する３種類のビークル（乗り物）を乗り換えつつ、隠されたアイテムを集めたり、レースをしたり、バトルをしたり（！）しながらステージをクリアしていくようだ。ステージをある程度クリアすると、なんとボスと対決！　くわしい情報は次号で。

➡「？」の看板をはじめ、いろいろな謎を解き明かす。⬅会話をしたりして、冒険を進めていくのかな。

ここでもやっぱりバルーンが

このモードでは、バルーンは重要な役目。ステージをクリアすると入手でき、その集めた数によってさらに次のステージに進めるようになる。

スタートもゴールもないコース図が

このコース図を拠点に、冒険を繰り広げていく。ということは、冒険の舞台はレースのコースみたいなフィールドっていうこと？

ビークル 選べるビークル（乗り物）は3種類 いろんな乗り物でさまざまなステージを冒険

ステージが多彩なのに合わせて、ビークルと呼ばれる乗り物の種類も３種類。水上はもちろん地上も走れるホバークラフト、道路なら最速のレースカー、そして空飛ぶ飛行機が使用できるのだ。アドベンチャーモードでは、ステージや局面に応じてうまく乗り物を組み合わせて使う必要がありそうだぞ。

ホバークラフト

⬅水面を走るホバークラフト。地上も走れるので、いろいろ使える。

飛行機

⬅スピード感あふれる飛行機。速さなら３種類のうちでトップ？

レースカー

⬅おなじみのレースカー。操作は種類ごとにそれぞれ異なるのかな。

冒険者たち CHARA レア社の人気者たちが8人（8匹）登場

レースで使えるキャラクターは全部で８人（８匹）。『ドンキー２』のディディーなど、ポリゴンで作られたかわいい動物キャラが主人公だ。キャラによってビークルへの適性や、乗ったときの能力が違っているので、アドベンチャーモードでは使い分ける必要もありそうだぞ。

⬆ディディーとリプシー。こんなかわいいキャラが大活躍する。

ディディー
『ドンキー２』に登場するおサル。能力は加速重視？

バンパー
なんとアナグマです。最近は○京電力のＣＭでも人気の動物。

バンジョー
新作『バンジョー・カズーイ』の主人公のクマ。馬力型？

クラッシュ
オリジナルキャラであるワニ。やっぱりパワー型のキャラか。

コンカー
『コンカーズ・クエスト』のリス。ちなみに彼女の名はバリー。

ティップタップ
カメです。レースゲームでは選びたくないキャラですな（笑）。

リプシー
かわいいおんなのこネズミ。ポイントは赤いリボンでしょう。

ティンバー
トラの（たぶん）子ども。青の帽子がチャーミング。

こんなのいましたけど ゲームに関係ありそうなキャラ

オープニングに登場する謎の青い象。ヒントをくれる？

時計の顔をした時計おやじ。冒険のカギを握っていそう。

『マリオカート』をもっと3Dっぽくしたゲームです

鼓動が響きわたる!!

STORY 1

神々の子孫が住むといわれる地、ハイラル。そこには多くの民族が、それぞれの土地を守りながら独自の文化を築いていた。

そのハイラルの中にある「迷いの森」に住むコキリ族の少年・リンクは、〝守護精譲り〟の儀式の朝を迎えていた。〝守護精譲り〟とは、コキリ族の少年が妖精の木からパートナーとなる妖精を受け取り、森を自由に歩けるようになる一種の巣立ちの儀式である。ところが妖精の木は、怪しげな魔物によって乗っ取られていた。そこでリンクは、助け出した妖精ナビィと協力して魔物を倒すが、妖精の木はリンクに遺言を残して朽ち果てていく。

「ガノンドロフにトライフォースを渡してはならぬ…勇気ある者よ、この精霊石とともにハイリアの知恵ある者を探せ…」。

当時、ハイラルではひとつの伝説が信じられていた。神々の「トライフォース」についての伝説である。誰も知らない聖地にあるといわれる、神の力の宿る三角「トライフォース」。それに触れし者は無限の力を手にすることができるという。そして、その力を我が物にせんと企む者がいた。その名は魔盗賊ガノンドロフ。ガノンドロフは邪悪な魔物を使い、ハイラル各地を蹂躙しつつ、聖地への入り口を探し続け、ついにその魔の手はコキリ族の住む「迷いの森」にまで伸びていたのである。そのことを知ったリンクは、妖精の木が残した「森の精霊石」を手に、ハイリア族の都・ハイラル城をめざして旅立っていった。

ハイラル城に着いたリンクは、同じ年頃の少女・ゼルダ姫と出会う。やはりハイラルの危機を察知していた彼女は、聖地への入り口を知っているという。しかしそこに入るには「時のオカリナ」に3つの精霊石をはめ込まなければならない。リンクは残る2つの精霊石を探しに、さらなる冒険の旅へと出発していった……。

LEGEND of ZELDA

1 守護精譲りの儀式

妖精の木からパートナーとなる妖精を受け取り、迷いの森を自由に歩くための儀式。ここでリンクは、のちに冒険の旅を共にする妖精「ナビィ」を授かる。どうやら迷いの森とは、妖精の力なくしては行き来することができない自然の迷路らしい。リンクの壮大な旅はここから始まるのだ。

ハイラルに新たなる物語の

ついに明らかとなった物語の序章

ゼルダの伝説64

N64	ゼルダの伝説64(仮)	年内発売予定
	●任天堂●A・RPG●256M ※振動パック対応	価格未定

物語のプロローグが、ついに明らかになった!
今回は新着写真、そして宮本茂さんから聞いた
最新情報をまじえて『ゼルダ64』に迫る!

と朽ちていく

魔物に乗っ取られた妖精の木は、リンクに妖精を授け、遺言を残して朽ち果てていく。しかし、その口を開いて発せられた言葉は、はからずともこの物語のカギを言い当てていた。ガノンドロフ、トライフォース、精霊石、ハイリアの知恵ある姫――、これらが意味するものとは!?

妖精の木

64

3神の力宿る

聖地に眠る黄金の三角。今までのシリーズも、このトライフォースをめぐってガノンとリンクの壮絶な死闘が繰り広げられた。今作もその例外ではない。神々の力が宿るといわれるトライフォース伝説。その無限なる力を手にせんと企む者がある限り、流される血は尽きないのか――。

トライフォース

い新しいシステムの数々！

新たにわかったシステム②

視点だけでなく画面サイズも変化する!

妖精ナビィの新たな役割が判明！

リンクのナビゲート役「妖精ナビィ」に、新たな役割が判明した。それは、リンク自身が取りに行けないアイテムを取ってきてくれるというもの。こりゃありがたいよネ。

↓取れない場所にあるアイテムを取ってくれるなんてありがたいよね。なんかブーメランみたい。

!『ゼルダ64』番外情報

証
宮本さんによると、リンクのピアスはまだ採用するかどうかわからないとか。
言

宮本さんが語る「ゼルダ64」

「ブーメランがカッコいいんですよ」

ヨッシーアイランド64(仮)

N64	ヨッシーアイランド64（仮） ●任天堂●ACT●容量未定 ※振動パック対応	12月上旬発売 価格未定

ある日ヨッシーたちの住む世界が、魔法によって「絵本」にされてしまった。元の世界にもどるため、ヨッシーたちの活躍が始まる！ ほのぼのとした手作り感覚の世界を冒険する、期待の2Dアクションだ！

絵本の中に閉じ込められたヨッシーたちは、さまざまなページ（世界）をめくりながら、数々の難関を乗り越えていく。時にはボーナスゲームで一息ついて、そして最後に、永遠の宿敵クッパに立ち向かうのだ。

このゲームにはいろんな仕掛けがあるけど、なかには振動パックを利用したものも用意されている。どんなトリックになるのかな？

⬆画面スケールをダウンさせた画面。泳いでいる細長い物体は仮称ウナボン。ヨッシーの行く手をジャマしているぞ。

➡巨大なナメクジのような敵は、仮称ヌメリン。ブヨンブヨンと踏んづけているようだけど、利用して大ジャンプすることができるとか？

⬅ヘイホーの持つフルーツを奪え！ この雪の世界や、仕掛けだらけの城内など、絵本の中にはたくさんの世界がある。

➡水面のヨッシーを食べようとしているデカプクプク。いかにも〝水面〟だね。

ヨッシーたちの世界が絵本にされて、さあ大変!!

6匹のヨッシーが主人公だよ!

なんと、主役のヨッシーは6匹いた!! 下の4色に加え、青とピンクの計6色のヨッシーがいるのだ。6匹のなかから1匹を選択してプレイするのか、はたまた、色によって能力に違いがあるのか、といったことはまだ不明だけど、なにかわけがあるはずだ。

水色ヨッシー

緑ヨッシー

赤ヨッシー

黄色ヨッシー

30台ものデッドヒート これはもう バトルレーシング!!

⬅遠くまでコースが見渡せる画面の中を、同時に30台のマシンがひしめく。
⬇起伏のあるコースによって、浮遊感も振動も楽しめるのだ！

N64になって4人までの対戦プレイが可能になったレーシングゲームの決定版。今作ではゴーストをセーブすることができ、データを持ちよってゴーストによる対戦をすることができるのだ。これは楽しみ！

猛烈なスピードを出しながら、コース狭しとひしめく30台ものマシン！画面はグランプリモードのものだけど、この熾烈なレース展開の内容からすれば、対戦モード以上にエキサイトするバトルレーシングとさえいえるだろう。加速ボタンの設定や振動パックによる衝撃によって、その緊迫感はいっそう高まるはずだ。なお、ソフト発売後には、新コース追加やコースエディットのできる対応ソフトが64DDで、低価格で発売される予定だ。

➡選べるマシンは前作に登場した4台のシェイプアップ版をはじめ8台以上。

⬅スタート場面。マシンに乗るパイロットは前作のキャラクター同様、アメコミ風が基本になる。

コースの数は約20！

コース中に設置されるジャンプ台をはじめ、3D空間をフルに生かしたコースが20も用意され、思う存分ジェットコースターレーシングが楽しめるぞ！

N64	エフゼロ64（仮）	来春発売予定
	●任天堂●RCG●容量未定　※振動パック対応	価格未定

F-ZERO64（仮）

TGS'97 AUTUMN Special Report!!

KONAMI N64 SCRAMBLE ATTACK!!

東京ゲームショウ'97秋 緊急レポート

コナミが熱い!! ゲームショウに来たN64ユーザーはみんなそう感じたはずだ。N64の熱い未来を予感させてくれるコナミの新作速報!!

コナミの驚きの「その次」N64タイトルが見えてきた!

近未来型RPGがいよいよ公開!!

HYBRID HEAVEN

ハイブリッドヘブン

今年のE3で公開されて以来、国内外の話題を一身に集めた新しいタイプのA・RPG『ハイブリッドヘブン』が、ついに日本で発表された。公開されたムービーから、その真実の姿に迫る。

N64	ハイブリッドヘブン(仮)	発売日未定
	●コナミ●A·RPG●容量未定	価格未定

⬆これが主人公。今のところ登場する武器はこの銃のみだが、今後新たな武器や、より高性能の銃を手に入れる可能性もある!?

謎に包まれた戦闘シーンを解析

『ハイブリッドヘブン』の戦闘システムはまだ明らかになっていない。だが、ＳＴＧや格闘ＡＣＴかと見まごうばかりの戦闘シーンが公開されている。これが実際にプレイしている画面だとすると、かなりのテクニックが要求されそうだ。格闘シーンは、迫力満点だね。

⬆遠くにいる敵を銃で倒す。何発か命中しているが、敵は倒れない。銃の威力の問題か、レベルがまだ低いのか？

⬆斜面を滑走する台の上で敵と遭遇。

⬆まずは後ろ回し蹴りでダメージを与える。

⬆うまく頭部にヒット！敵の体勢が崩れる。

⬆次に、腹に一発鋭い蹴りを放つ。

⬆敵が対向車線を移動する台までふっとぶ。

⬆くずれ落ちる敵を尻目に台は離れ去っていく。

全世界が驚愕! すべての常識を覆す超次元A・RPGの姿に迫る

多彩なアクションで数々のワナを突破!!

リアルな3Dワールドを自由自在に移動するキャラは、時にはアクロバティックな動きも見せてくれる。ただ障害物をジャンプして越えるだけではなく、ワイヤーで逆さづりになったり、ほふく前進をしたりと、まるでアクション映画のよう。多彩なワナを抜ける頭脳的プレイとアクションのテクが要求されそう。

⬅落とし穴にはまった主人公。奈落の底に落ちる寸前に、穴のなかに渡されていた棒にしがみついた！ 棒を伝って、横穴から脱出しよう。
⬇碁盤の目のように張りめぐらされた、赤外線センサーのようなワナを、ほふく前進でくぐりぬける。

⬅天井からワイヤーでつるされて、ワナに触れないよう注意しながら下へと降りてくる。床には、危険物マークの入ったタンクらしきものが置いてあるのが見える。映画『ミッションインポッシブル』をほうふつとさせるシーンだ。

パズル的要素も入ってるぞ

公開されたムービーのなかでこんなシーンを発見。ものを投げて敵の気をひき、敵をやりすごすのだ。敵は音にも反応するらしい。「ハイブリッドヘブン」は、アクション一辺倒ではなくこのようなパズル的要素も含まれているようだ。

⬆土管に隠れている主人公が、黒い物体を投げる。

⬆物音に気づき、敵が振り向いた。じっと様子をうかがう。

⬆不審に思った敵が、こちらに近づいてくるぞ。

⬆うまくやり過ごした。気づかれぬように退散しよう。

敵は人間と何かのハイブリッド(雑種)？
大胆『ハイブリ』予測

[illegible]トーリーも謎に包まれている「ハイブリッドヘブン」。「N64初・RPG初の新システムを多数採用した超大作の3Dニュータイプ RPG」（コナミ　プロモーション企画部　関口陽子氏）とのことだが、これまでわかった情報をもとに推理してみよう。「ハイブリッド」は別々の種をあわせて新しい種を造る「雑種」の意味。何かが「ハイブリッド」なはず。人間のようで人間ではない姿からして、敵が「ハイブリッド」か!? そのハイブリッド技術を使って世界を支配しようとする秘密組織を壊滅させるため主人公は単身秘密基地に乗り込む、なんてストーリーを考えてみたが、正解は続報を待とう。

➡公開されたムービーのなかでは頻繁に出現していた敵キャラがコレ。[illegible]が、黒のブラ（？）がアヤシイ。

⬅ガスマスクを付けているような顔の敵キャラ。足や皮膚の感じはカエルのようにも見えるが。

『ドラキュラ』シリーズ最新作がついにベールを脱いだ!!

悪魔城ドラキュラ3D

過去10作以上リリースされ、ゲームを通して語られる世界観に魅了されたファンも多い『悪魔城ドラキュラ』シリーズがN64に登場。今回のゲームショウで公開された新しいキャラと、3Dになって迫力を増した戦闘シーンをいち早くお届けしよう。

N64	悪魔城ドラキュラ３Ｄ(仮)	発売日未定
	●コナミ●ＡＣＴ●容量未定	価格未定

これまでの横スクロールACTから一転して3Dステージを進むシステムになった『悪魔城ドラキュラ3D』。登場するキャラも3Dになり、アクション性がぐっとアップした。主人公の操るムチがビューッと敵めがけてとんでいく様子や、トラップをクリアするシーンは迫力満点。暗闇から突然襲いかかってくる敵は、全方向から出現するので緊張の連続だ。

ストーリーは、代々バンパイアハンターであるベルモンド一族の末裔、シュナイダーが主人公。19世紀の世に再びあらわれたドラキュラ伯爵を倒すため、悪魔城に乗り込む。また、シュナイダーのほかに、格闘家、魔法使い、銃使いといったキャラが登場することが判明した。

⬆これが、ドラキュラ伯爵の住む「悪魔城」だ。闇と飛び交うコウモリが、恐怖を盛り上げる。
➡本作では魔法を使った攻撃など、選択するキャラによって多彩な攻撃ができるようになった。

復活を果たしたドラキュラ伯爵に戦いを挑むバンパイアハンター

先祖伝来の聖なるムチを使って攻撃

⬆ガイコツ出現。まずは狙いを定めて攻撃の構えをとる。

⬆敵めがけてムチを振り下ろす。相手も攻撃を仕掛けてくる様子。

⬆ムチがグーンと伸び、敵へと襲いかかる。

⬆うまく頭部にヒットしたぞ。のけぞって倒れる敵。

Schneider シュナイダー

本作の主人公で、『ドラキュラ』シリーズをとおして活躍するベルモンド一族の末裔にあたる正統なバンパイアハンター。25歳。故郷ヴァラキアの森で修行中であったが、ドラキュラ伯爵の復活を知り、一族に伝わる聖なるムチを手に宿命の戦いへと向かう。正義感が強く、穏和で寡黙だが、激しい闘志を内に秘めている青年だ。

3Dになってアクションもパワーアップ

⬆ムチを使い、跳び越せない穴の上を渡ろうとする主人公。

⬆ジャンプした瞬間を下から見た映像。3Dならではの視点だ。

⬆深い穴の上を渡っていく様子を、同じく下から捉えている。

⬆無事に渡りきったところを、今度は後ろから見ている。

GB版で『ドラキュラ』シリーズの元祖をみた!!

N64版に先駆け、GBで発売されるのが『悪魔城ドラキュラ〜漆黒たる前奏曲(ダークナイトプレリュード)〜』。フィールド上の敵をムチで倒しながら進み、最終ボスのドラキュラ伯爵に挑む横スクロールACTだ。物語の舞台はドラキュラ伯爵誕生より19年後の1450年。ベルモンド一族がなぜバンパイアハンターとなったのかが明らかになる。主人公ソニア＝ベルモンドとドラキュラ伯爵の息子アルカードとの関係も気になるところ。

⬆ムチでの攻撃のほか「バーニングモード」「ソウルウェポン」の戦闘システムが追加。

What's『ドラキュラ』シリーズ

'86年に登場して以来10作以上の作品が発売されている『ドラキュラ』シリーズ。ヨーロッパの小国トランシルバニアを舞台に、バンパイアハンターのベルモンド一族がドラキュラ伯爵に立ち向かう、というのがこのシリーズに一貫した設定となっている。時代は中世から20世紀までまたがり、主人公も第1作から登場したシモン・ベルモンド、その祖先であるクリストファー・ベルモンド、シモンの末裔にあたるリヒター・ベルモンドなど、何世代にもわたっている。そして忘れてはならないのが、ドラキュラ伯爵の息子でありながら彼に反発するアルカードの存在。ベルモンド一族と協力してドラキュラ伯爵を倒したこともあり、'97年に発売された『悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲』では主人公をつとめている。本作でも彼が何らかの形で関わってくる可能性もあるかもしれないぞ。

歴代の『ドラキュラ』シリーズ

'86.09	悪魔城ドラキュラ (FD)	シモン・ベルモンド
'86.10	悪魔城ドラキュラ (MSX2)	シモン・ベルモンド
'87.08	ドラキュラII 呪いの封印 (FD)	シモン・ベルモンド
'89.10	ドラキュラ伝説 (GB)	クリストファー・ベルモンド
'89.12	悪魔城伝説 (FC)	ラルフ・C・ベルモンド
'91.07	ドラキュラ伝説II (GB)	クリストファー・ベルモンド
'91.10	悪魔城ドラキュラ (SFC)	シモン・ベルモンド
'93.02	悪魔城ドラキュラ (FC)	シモン・ベルモンド
'93.07	悪魔城ドラキュラ (X68000)	シモン・ベルモンド
'93.10	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 (PCエンジン)	リヒター・ベルモンド
'94.03	バンパイアキラー (MD)	ジョニー・モリス
'95.07	悪魔城ドラキュラXX (SFC)	リヒター・ベルモンド
'97.03	悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲 (PS)	アルカード
'97.??	悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲 (GB)	ソニア・ベルモンド
'98.??	悪魔城ドラキュラ3D (N64)	シュナイダー

壁も登れる肉体派格闘家

⬆壁際に追いつめられたコーネル。迫りくる敵に絶体絶命!?

⬆なんと壁に登っているぞ。ここから反撃開始。

⬆壁を蹴ってジャンプする。人間技とは思えない身軽さだ。

⬆体をひねって、敵の後ろに回り込む。敵は一歩も動けない。

⬆完璧な着地。すでに次の攻撃の姿勢をとっているぞ。

⬆いきおいをつけてジャンプ。回し蹴りをはなつのか!?

⬆その前に両足で敵の首を絞め、体勢を崩してからとどめの蹴り！

コーネルは変身キャラか!?

Cornel

コーネル

詳細なプロフィールは未公開だが、素手で相手を倒す格闘家らしい。なぜベルモンド一族ではない彼がこの戦いに加わっているのか謎である。

ドラキュラ伝説とは？

ブラム・ストーカーの小説『吸血鬼ドラキュラ』以来、数々の小説や映画の題材となっているドラキュラ伯爵は、15世紀に実在した串刺し公ヴラド・ツェペシュがモデルとされている。彼の父のあだ名が「ドラクル」（悪魔）、そして彼は「悪魔の子」という意味を持つ「ドラキュラ」と呼ばれていた。非常に残忍な性格であったらしい。それが、東ヨーロッパに根強く残っていた吸血鬼伝説と結びついて、ドラキュラ伯爵が生まれたのだ。ルーマニアのブラショフという街には、小説の舞台となったドラキュラ城（ブラン城）が残っていて、中に入ることもできる。ファンは一度訪れてみるべし!? 黒いマントに発達した犬歯というイメージは、後の映画や演劇の演出で付け加えられたもので、最初はあごひげを生やした老人だったそうだ。

運命に導かれ悪魔に立ち向かう4人の若者たち

Carrie
キャリー

今回のゲームショウで公開されたなかでは唯一の女性キャラで、幼さの残った顔立ちがキュート。魔法使いのようだ。ほかのキャラに比べると接近戦では苦戦を強いられそうだが、くりだす魔法の威力はすさまじいものがある。遠くの敵を魔法で一撃、なんてこともできるらしい。

↑両手の間に光があらわれ、じょじょに大きくなる。

↑十分に大きくなったところで、敵に投げつける構え。

↑光の玉はキャリーの頭上に移動。左手を振りかぶる。

魔法を操る謎の美少女

↑左手をおろすと、その方向に光の玉が飛んでいく。

↑明るさを増した光の玉が敵キャラめがけ飛んでいく。

↑見事命中！ 飛び散る火花などの効果もばっちりだ。

Corler
コーラー

『ドラキュラ』シリーズ初の銃を持ったキャラである。やはり舞台が19世紀に移ったことで、文明の利器の飛び道具も登場するようになったらしい。見たところ、銃は彼の左手に直接埋め込まれているようだ。右手にはノコギリらしきものも装備している。デカイ体とイカツイ顔が印象的で、ド派手な戦闘シーンが期待できそう。接近戦では、ノコギリを楯のように使って敵の攻撃を受け止めたり、銃身でなぎ払ったり、なんて使い方もするのかな。彼の存在もまた、謎に包まれているが、やはり哀しい運命に導かれているらしい。

19世紀テクノロジーの申し子

↑背後から突然敵があらわれ、はさみ撃ちにされる。

↑敵が打ち下ろしてきたオノを銃身で受け止める。

↑銃身をなぎ払って、攻勢に転じる様子。

↑ぐっと腰を落とし、右手のノコギリを構える。

↑振り回したノコギリが敵の顔面にぶち当たる！

↑倒れたところに、左手の銃でとどめだ。

そして、ドラキュラ伯爵は……？

最終的なボスは当然ながらドラキュラ伯爵であろうと予想されるが、残念ながら彼についての情報は一切公開されなかった。しかし、気になるシーンがひとつ登場する。悪魔城の内部に置かれている棺、そしてそれに重なるように美少女が映し出される。しかも、彼女の目があやしく光るではないか。これはもしや、ドラキュラ伯爵の娘？ そして今回の最終ボスは彼女か!? それともアルカードのように、バンパイアハンターの味方になるのか？ 謎は尽きないが、じょじょに明らかになっていくだろう。

↑悪魔城の奥に安置されている不気味な棺。

↑謎の美少女の姿が棺に重なって映し出される。

↑目が光り、あやしい雰囲気をただよわせる。表情からして、味方には見えないが……。

GENERATION OF ARTS,SPEED AND POWER

G.A.S.P!!

~Fighters' NEXTream~

コナミが自信を持って贈る３Ｄ格闘ゲーム『G.A.S.P!!』。モーションキャプチャーを使ったリアルな技と、マップ上のものを利用する闘いは見ごたえ十分！

N64	ガスプ~ファイターズ ネクストリーム~	発売日未定
	●コナミ●ＡＣＴ●容量未定	価格未定

ひとくせあるキャラクターたちがくりひろげるハードストリートファイト!!

どこか人間味のある魅力的なキャラクターたちが、日本全国を舞台に激しい闘いをくりひろげる格闘ゲーム。相手を空中に浮かせての連続技、投げ返し、追い打ち技など闘いかたのバリエーションは豊富。また、マップ上のものを闘いに利用するという新機軸のシステムも採用されている。

⬆対戦相手の格闘スタイルを研究して、有効な技をくりだしていこう。

⬆かわいい女性キャラももちろん登場するぞ。

格闘以外[illegible]なし"の筋金入り[illegible]野郎。顔はイケてるのに、女性に興味がないというのはもったいないハナシ……。子どもの頃[illegible]にお尻をかまれたことがトラウマになっていて、子犬を見ただけでも悲鳴をあげるという意外な一面も持つ。

氷室(ひむろ)　魁(かい)

⬆薫の追い打ち技。思いきり相手を踏みつけるぞ。

東北旅行中に見かけた瀬里奈にひとめぼれ。そのため、瀬里奈の意中の人である魁に、猛烈なライバル意識を燃やしている。最強の男になって、瀬里奈のハートをゲットするという下心たっぷりの[illegible]、サボっていた修行を再開する。

八重樫(やえがし)　薫(かおる)

バトルフィールドを制

⬅見た目はハデになるけど、ダンボールのおかげで受けるダメージは少なくなる。

⬇こちらは廃タイヤに倒れこんだところ。闘いのポジション取りによってダメージを回避しよう。

ダンボールやタイヤでダメージ軽減

⬅技の系統は、軍隊仕込みの暗殺拳コマンドサンボ。スピードの速さ、相手を空中に浮かせてのコンボなどが使いやすく、初心者向けのキャラクターになっている。

[illegible]恋に病になってしまった女の子。「俺を負かせる女じゃないと彼女の資格はない」という魁の言葉で格闘を志す。お色気タップリのグラマラスなボディと、ひたすら魁を思う少女のような心が混在するアンバランスさが魅力のキャラ。

飛勇（ひゆう） 瀬里奈（せりな）

キャラクターエディットで自分だけのキャラを作れる

詳しいことは不明ながら、このゲームにはキャラクターエディットモードが存在することも判明した。オリジナルキャラを鍛えていくことで、自分好みのキャラを作れるらしい。また、衣装の色やデザインなどを変更するなんてことも可能かも。オリジナルのキャラをコントローラパックに記録して、友だちとの対戦プレイに使えたりするとおもしろくなりそうだよね。

⬅自分の好みにエディットしたキャラで闘えば、楽しさもひとしお。

⬅車の前で闘う魁と瀬里菜。こんな状況では、上手く車を利用するほうがいい。投げ技を狙っていけ。

⬆足元に転がるパイロンを、相手にぶつけてスキを作ることも。

⬅対戦相手をたたきつけたため、車のボディがへこんでしまった

オブジェクトを有効に利用して相手をたたけ!!

このゲーム最大の特徴はフィールド上に存在する、いろいろなものを闘いに利用できること。壁を蹴って、さらに高くジャンプする三角跳びはもちろん、投げ技などで相手を車などにたたきつけることで、通常よりも大きなダメージを与えることができる。各キャラの持ち技だけでは味わえない、奥の深い闘いを楽しむことができるぞ。

するものが勝者となる!!

⬅腰ほどの高さの岩におしつけられる魁。この体勢からでは、反撃の技をくりだすのはツライ！

➡破壊された壁の向こうにも空間が広がっている。新たなバトルフィールドで闘いがくりひろげられる!!

⬆リンは、技の威力の小ささをスピードと手数でカバーするタイプ。

インド人と日本人のハーフで、現在売り出し中のアイドルタレント。ブリブリの衣装もそのため。また、インド武術カラリパヤットの正式伝承者としての顔も持っている。10年前に失踪した父親の消息をつかむために、格闘大会に出場すること[illegible]

薊（あざみ）・キャロル・リン

ペニーがシャックが豪快なプレイで魅了

NBA BASKETBALL

質の高いSPGを作りつづけるコナミ。今回のショウでは、『NBA』を題材にしたバスケゲームを展示していた。コナミらしさ全開のゲームになっていたぞ。

N64	NBA バスケットボール(仮)	発売日未定
	●コナミ●SPG●容量未定	価格未定

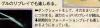
マイケル・ジョーダン、シャキール・オニール、デニス・ロッドマンなど、日本でも有名な選手を生みだし、本場アメリカでは、大リーグ以上に人気の高いNBA。その興奮をたっぷりと味わうことができるのが、このゲームだ。チームや選手たちはもちろん実名で登場。ダンクなどのハデなプレイだけでなく、フェイクやピボットなどの小技も生かしたきめ細かなプレイも楽しめるようになっている。また、バスケットボールで重要な意味を持つフォーメーションが、プレイヤーの動きやチームの特性などでオートで形成されるというのもうれしい。

⬆ジャンプボールでゲーム開始。相手よりもすばやくボールを奪い取れ！

プレイを熱くするレイ・クレイ氏のアナウンス

コナミSPGの代名詞ともいえる実況は、もちろんこの『NBA』でも健在。しかも今回はなんとシカゴブルズの本拠地ユナイテッドセンターのスタジアムアナウンサー、レイ・クレイ氏がアナウンスを担当している。本場NBAのアナウンスで、NBA試合観戦の興奮をたっぷりと味わうことができてしまうというのだからうれしいかぎり。これまでのバスケットゲームの雰囲気にものたりなさを感じているファンは、このゲームをぜひ体験してみよう。

本場NBAの興奮を再現!!

NBAの魅力といえば、なんといっても人間離れした能力を持つ選手たちのくりだす技の数々。迫力たっぷりのダンクシュート、華麗な3ポイントシュートなどのスーパープレイを、このゲームでは簡単操作で再現できてしまう。相手のガードを強引に突破してのダンクシュートなど、パワープレイの連続に思わず熱くなってしまうこと、マチガイなしだ。ダンクシュートなどのプレイは迫力あるアングルのリプレイでも楽しめる。

⬅リングめがけてロングシュート！　これが入れば3ポイントだ。はたして成功するのか？
⬇ゴール下からのシュートだけでなく、チャンスさえあれば、いろんな場所からシュートを狙おう。

⬅ダンクシュートをして、そのままリングにつかまる。迫力たっぷりのプレイが続出。
⬇戦略的なフォーメーションプレイも楽しめるようになっている。

手に汗にぎるゴール前の攻防!!

イマジニアといえば、N64の開発にもっとも積極的なサードパーティのひとつ。今回のゲームショウでも、元気いっぱいのN64ソフトが多彩に取りそろえられていた。その注目作を電撃レポート!!

プロ野球ファン必見の1本

超空間ナイター プロ野球キング2

N64	超空間ナイタープロ野球キング2	冬発売予定
	●イマジニア●ＳＰＧ●容量未定	価格未定

プレイを魅せる画面演出は今回も健在

N64初の野球ゲームとして話題を集めた『超空間ナイタープロ野球キング』。その第2弾を東京ゲームショウでは実際にプレイすることができた。打球の落下点やボールのコースを表示する各種カーソル、オート守備など初心者にも安心な親切設計、ホームラン時のハデな画面演出など、前作で好評だった要素は今回も健在だったぞ。また、選手作成でのグラフィックパターンが増加、新モードの追加などいろいろなパワーアップもされている。前作の良さを残しながら、さらに楽しめる野球ゲームになっているようだ。

➡打席に立つ選手の姿を、いろんなアングルで見せてくれる。

'97年の話題選手も登場

➡今年のホームラン王候補であるヤクルトのホージーなど、今が旬の話題選手たちも登場。やはり野球ゲームは最新データ版に限るね。

新球場追加＋球場名が実名に

➡ホームラン続出の「コスモアリーナ」も「改」となって登場するぞ。

前作では架空の名前になっていた各チームのホームスタジアムは、『2』では実名で登場。今年新しくおめみえしたナゴヤドーム、大阪ドームなどの新球場だ。また、オリジナル球場も前作よりも増えている。今回はどんなクセのある球場で楽しませてくれるのか、ファンなら気になるところだよね。

気になる新要素は!?

ショウではプレイはできなかったけど、「アタック」「シナリオ」などの新モードが判明。「アタック」モードでは〝筋肉番付〟的なゲームが楽しめるらしい。前作ではトレーニングでパラメータアップするだけだった「育成」モードが、『2』ではどうパワーアップされているかも気になるね。

➡「シナリオ」モードでは、'97年の名勝負のワンシーンが再現される?

華麗な技で敵をKO!!格闘は芸術だ

ファイティングカップ(仮)

N64	ファイティングカップ(仮)	冬発売予定
	●イマジニア●ACT●容量未定	価格未定

投げ技、絞め技…あらゆる技を駆使して、敵に勝て!!

『ファイティングカップ』は相手の体力をゼロにする死闘ではなく、ダウンや投げなど、それぞれの決まり手に振り分けられたポイントで勝敗が決まるスポーツ感覚の格闘ゲームになっている。このゲームではゲージがゼロになるとダウンするのではなくピヨリ状態になり、その間は技をかけられやすくなるというシステムが採用されている。また、投げ抜け、投げ返しを使った反撃や、相手の一瞬のスキをついて、イッキに勝負を決めるダウン技やカウンター技など、スリリングな闘いのかけひきを楽しむことができる。

⬆各キャラの個性にあった技が多数用意されている。中には写真のようなふざけた技もあり、対戦相手に屈辱感を与えるのにはもってこいだ。

➡ピヨリ状態でも、相手の攻撃をかわせる。

⬆ボタンひとつで技をかわす便利な機能も搭載。

ダウン技&カウンター技

どんな状態からでも、一撃でダウンを奪うことができるのが、これらの技の特長。うまくヒットすれば、相手を秒殺することも可能だ。ただし、ダウン技はスキが大きく反撃を受けやすい。カウンター技は、相手の攻撃にうまくあわせる必要がある。

⬆ヒットすれば、相手は確実にダウンだ。

➡カウンター技は、相手が攻撃してこないと意味がないぞ。

投げ技

投げ技も、成功すれば一発でポイントにつながる重要な技のひとつ。投げ抜けや投げ返しなどを使ったかけひきも楽しむことができる。投げ抜けや投げ返しが可能な間は画面下にゲージで表示される。

⬅投げのコマンドはカンタン。バンバン狙っていこう。

⬆相手の背後からしかける投げ技もある。これらの技で、すばやく相手の背後をとろう。

投げ抜け & 投げ返しもアリ

➡脇固め投げをかわして、一本背負いをしかける。

⬆ゲージの表示中に投げコマンドで投げ抜け可能。

RULE 試合は7ポイント先取制で行なわれる

このゲームの勝敗は、一般的な3本勝負ではなくて、ポイント制で行なわれる。時間切れジャッジやリングアウトでもポイントを取ることは可能だけど、カンタンに逆転されることもある。どんなポイントの取り方をするかが重要になってくるのだ。

KNOCK DOWN
ダウン技や、相手のピヨリ中に大技を決めるとダウンを取れる。3ポイント。

COUNTER
相手の攻撃にカウンターをあわせてダウンを奪う。ダウンと同じく3ポイント。

SPECIAL
各キャラ固有のスペシャル技で勝負を決めると、4ポイント取ることができる。

THROW DOWN
投げ技を決めると2ポイント取ることができる。比較的取りやすいポイント。

RING OUT
相手をリングから落とすと1ポイント。リングサイドでの追い打ちがキメ手。

JUDGE
時間切れになると、そこまでの試合内容で勝敗が決められる。1ポイント。

空中コンボ

最近の格闘ゲームでは常識となった、相手を空中に浮かせての連続技。各キャラに用意された浮かし技を使って、相手を浮かせて追い打ちをかけよう。浮かし技には、ヒットすると確実に相手を浮かすことができるもの、カウンターで決まると相手を浮かすことができるものなどが用意されている。それぞれの技の特長を生かして使っていくことが重要だ。

↑相手を浮かすことができたらチャンス！

↑そのまま追い打ち攻撃を決めてやろう。

絞め技

投げ技のバリエーションともいえるのが絞め技。技の成功後、ボタン連打で相手を絞め落とす。また、しかけられた側もボタン連打で技から抜け出すことが可能。絞め落とした ときはTHROW DOWNになる。

↑ボタン連打でゲージを振り切ることができれば2ポイントゲット。

スペシャル

超大技さく烈！

一度に4ポイントも取ることが可能な技。見事、決めることができると視点がカッコイイアングルに切り変わる。相手のピヨリ中にしか使うことができない必殺技だ。

↑キャラごとにさまざまな技があるぞ。

➡成功すると4ポイントも獲得できる。

手に汗にぎるリング際の攻防

このゲームでは、リング端にしがみつくことが可能。相手の攻撃をかわし、どうやってリングに戻るかがポイントになる。

←このまましがみついていてもいずれは力つきる。

こんなコソクな勝ちかたもアリ

リングサイドではリングアウトポイントをかけたコソクなかけひきが繰り広げられることになるぞ。

↑スライディング系の技でたたき落とせ。

↑相手の足をつかみ、ひきずり落とす。

“技取得”モードで自分だけのキャラを作れる

“技取得”モードでは、パネルにかくれたマスターを探し、試合に勝利すると、通常は使えない技の取得が可能。技を集めてオリジナルキャラを作ろう。ただし、ジョーカーを引き当てると、技を失うことに……。

マスターをさがしだせ

↑マスターのカードを引くと技取得のチャンス。

➡持てる力のかぎりをつくせ。

64初の推理ものはボードゲーム!?

キラッと解決! 64探偵団

N64	キラッと解決！64探偵団	冬発売予定
	●イマジニア●ETC●容量未定	価格未定

シナリオ自動作成機能で何度も遊べる

さまざまな事件を解決するために、4人の少年、少女たちと1体のロボットが活躍する、多人数プレイ可能なボードゲーム。ゲームのシナリオ、舞台となる屋敷のマップはプレイするたびに自動的に変化し、何度も楽しむことが可能だ。屋敷内を探索してヒントやアイテムを集めて、誰がいちばん先に事件を解決することができるか競いあう。アクションタイプのゲームが多いN64だけに、誰でも遊べるボードゲームの登場はうれしいかぎりだね。

ボード上を移動して情報収集

ゲームはすごろく形式で進行。止まったマスに応じてイベントなどが発生する。また、虫メガネマークの探索マスでは、家具を調べることでアイテムを入手できる。

キャラクターの能力を生かして事件解決

4人＋1体のキャラクターには、それぞれ攻撃型、知力型などの特性がある。これらの能力を生かして事件を解決しよう。また、同キャラ対戦も可能だぞ。

エッ!?探偵なのに戦闘シーン？

プレイヤー同士が同じマスに止まると、なんと戦闘イベントが発生。つよい攻撃やカウンターなどの攻撃コマンドを選び戦う。この戦闘に勝てば、相手の持っているアイテムを奪うことができるが、負けると1回休みになってしまうぞ。相手の攻撃パターンを読んで、それに対して効果の大きなコマンドを選ぶ。パターンの読みあいが大事だ。

↑攻撃力の弱いキャラは、攻撃コマンドの相性を利用して、頭脳で勝負しないと……。

電撃特報

アトラスN64参入第1弾ソフト

スノーボードといえば、世界各地で大会が開催され、今や冬の花形スポーツだよね。そんなスノーボードを題材にしたレーシングゲームが、ついにアトラスから登場するぞ。雪の白さがまぶしいコースで、ホットな4人対戦をくり広げよう！

N64	スノボキッズ	発売日未定
	●アトラス●RCG●64M Ⓒ※振動パック対応	価格未定

この冬、キミの部屋がゲレンデになる…！

スノーボードのゲームはここ最近の流行りなんだけど、純粋にスピードや技を競い合うゲームがほとんどだったよね。この『スノボキッズ』は、そこにバトルレースの要素を追加し、今までとはひと味違ったスノーボードゲームになっているぞ。

簡単にいってしまえばスノボ版の『マリオカート64』で、いろんなアイテムを使ってライバルとジャマしあいながら、レースをすることができるんだ。1人から4人までで遊べるこのバトルレースこそが、『スノボキッズ』の一番の魅力だぞ。まずはこのモードから説明していこう。もちろん対戦だけでなく、純粋にスポーツゲームとして楽しむためのモードもあるから、1人でテクニックを磨くことも、大勢で対戦を楽しむことも、どちらもOKのゲームなのだ！

⬅これが2人対戦でのバトルレース。上下2分割の画面で展開される。

⬇3～4人対戦の画面は4分割。画面中央のゲージで、プレイヤーの位置関係を確認することができる。

自分のデータを持ちよって対戦だ!

コント[illegible]は自分だけのオリジナ[illegible]とができ[illegible]ちよって[illegible]できるのだ[illegible]で対戦できる[illegible]アップ[illegible]にも[illegible]イ[illegible]

⬆[illegible]

アイテム＆ウェポンを駆使したバトルレーシング

バトルレースを勝ち抜くためには、ウェポンとアイテムをいかに使いこなすかが重要。ライバルの背中を押したり、パラシュートで飛ばしたりして、さまざまな方法でライバルをジャマするウェポン。防御したりスピードアップできたりするアイテム。使い方しだいで一発逆転が狙える、バトルレースの醍醐味が思いっきり味わえるのだ！

⬆画面の上中央に2つ並んでいる小さなウインドウに注目。左側がウェポン、右側がアイテムの表示なのだ。

➡左下の画面に映っているのが、アイテムボックス。ボックスの色によってアイテムかウェポンかがわかる。

⬆ウェポンのウインドウにはパラシュートの表示が出ているよね。実はこれ、ライバルを浮かしてしまうことができるのだ。

パラシュートで飛ばされちゃった!!

➡ライバルの後ろからパラシュートを当てて、飛ばしてやった！ 飛ばされると少しだけタイムロスになるぞ。

雪山だけじゃない多種多様なコース

このゲームは、雪山以外にも砂漠や草原といったコースが用意されている。コースの違いがレースにどのような影響を与えるのか、気になるところだよね。たとえば、砂漠のコースでは雪が砂に変わっているんだから、ボードのコントロールがいちだんと難しくなってくるはず。それにしても、いろんな風景の中をすべり抜けるのは本当に気持ちがよさそうだね！

⬆コース選択画面にはコースの見取り図も表示される。難易度もバッチリ確認できる。

ラクダもいる砂漠のコース

⬆ラクダを横目にスノーボードというのも、ゲームならではの楽しみ。

⬆牧場の中をすがすがしく滑降する！ これはグラス（草）スキーってとこだね。

⬆観覧車が見えているぞ。遊園地の中でスノーボードというのも、なかなかオツなもんだ。

幻想的なナイターゲレンデ

⬆雰囲気バッチリのナイターゲレンデ。光の当たった雪が実に美しい！

スキルゲームでいろんな楽しみ方ができる！

スピードやテクニックを競う、3種類のゲームを楽しむことができるのがこのスキルゲーム。キミのテクニックを向上させる練習モード的なものではあるけど、内容はバトルレースに匹敵するほど充実していて、リアルなスポーツゲームとしても楽しめるはずだ。特にトリックゲームは、極めがいのある奥の深いゲームになっているぞ。

⬇もちろん、タイムアタックだって用意されているのだ。ゴーストやリプレイ機能もあるぞ。

豪快な技を華麗に決めろ！

トリックゲーム

このゲームではハーフパイプを使用して技を競い合う。来年2月に開かれる長野オリンピックでも、ハーフパイプは正式種目として採用されていて、空中にジャンプしたときにアクロバチックな技を出して得点を競うスポーツだ。練習あるのみだぞ。

➡動物のギャラリーがたくさん集まっているぞ。ド肝を抜くトリックを決めよう。

⬆空中での回転が決まった。より難度の高いトリックをめざそう。

シュートクロス

コース上に障害物としての雪だるまが設置されていて、これを撃ち壊しながらすべり抜ける、いわゆるシューティングゲーム。体当たりしないですべられるかな？

➡すごい数の雪だるまが迫ってくる！　撃って撃って撃ちまくれ！

⬆断崖絶壁！　コースどりにも気を配ろう。

スピードクロス

コース上に落ちている扇風機のようなアイテムは、スピードを加速させるためのスピードファン。スピードの加速を持続させるために、これを何個も拾い続けながらゴールをめざし、タイムを競うのだ。

⬅さあ、ジャンプ台が迫ってきたぞ。用意はいいかな？

⬅コースには障害物も存在する。加速し過ぎると危ないぞ。

⬅スピードファンをガンガン拾って、新記録をめざそう。

キャラの能力とボードの性能が勝負のカギだ！

プレイヤーが選択できるのはこの5人のキャラクター。それぞれ能力が違うようだけど、詳しいことはまだわかっていない。また、プレイヤーは自分のボードをレベルアップさせて、マイボードとしてセーブしておくことができるのだ。

SLASH KAMEI
村のトラブルメーカー

スラッシュ・カメイ、11歳。イタズラ好きで、親には迷惑のかけっぱなし。実はポケバイ、冬はスノーボードと、かなりのスピード狂。リンダとはウマが合わないらしい。

お金をためて新しいボードを手に入れよう！

●レースでお金をゲット！

実はこのゲーム、ボードをレベルアップさせるにも、次のステージへ進むにも、お金が必要になる。お金はバトルレースで入賞したり、スキルゲームで高得点を出すことで手に入る。また、コース内にもコインの形でお金が落ちている。

⬆コース上に落ちているコインを集めて、お金を稼ごう。

●ボードショップへGO！

お金を払えばより性能の高い新しいボードを買うことができる。スピードタイプやらトリックタイプやら、いろんな種類のボードを競技に合わせてレベルアップさせていけるのだ。ボードのデータはコントローラパックに記録しておけるぞ！

⬆ここがボードを売っているボードショップ。

⬆ボードのタイプを把握しておくことが、勝つためのコツ。

⬆好きなデザインでボードをペイントすることもできるんだ。

LINDA MALTEENI
ワガママなお嬢さま

リンダ・マルティーニ、11歳。世界有数の財団の令嬢で、今大会の主催者。7歳のとき、病気の療養のために村にやって来たが、村が気に入ってそのまま住んでいる。

NANCY NEIL
トリックの腕前は最高

ナンシー・ネイル、10歳。明るくめんどう見のいい少女で、村の人気者。しかも、スノーボードもかなりの腕前。トリックテクニックで彼女の右に出るものはいない。

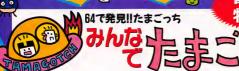
JAM KUEHNEMUND
ナンシーがライバル

ジャム・クエネムンド、11歳。NYでスノーボーダーに憧れる少年。賢く情熱的で、トリックに関してもかなりの自信をもつ。ナンシーにライバル意識を燃やしている。

TOMY PARSY
ぼんやりとした少年

トミィ・パーシー、10歳。スラッシュとは幼いころからの友だち。ふだんからボーッとしている。スラッシュと友だちのため、村人からは悪ガキと思われている。

電撃特報

64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

N64	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	12月上旬発売予定
	●バンダイ●ETC●容量未定	¥6,800(予)

社会現象にまでなったあの『たまごっち』が、ついにN64でも遊べることになった。N64で『たまごっち』? なんだか意外な感じがするよね。でも実はこれ、1人から4人まで遊べるボードゲームなのである。さてさて、いったいどんな『たまごっち』になるのかな!?

大型たまごっちハウス

『たまごっち』とくれば、育成要素は切り離せない関係だよね。それはこのゲームでも同じ。ばんぞー博士が発明した「大型たまごっちハウス」。その中で暮らすたまごっちたちを、プレイヤーはボードゲームで遊びながら育てていくのだ。つまりボードゲームでの進行がそのまま、たまごっちの育成に反映されるというわけ。最終的なゲームの目的は、たまごっちを「アダルトっち」に成長させて、エンディングで「熟たまごっち」に変身させること。ちなみに「熟たまごっち」の正体はまだ不明だ。

すごろくで勝負!

下の画面がボードゲームの部分。サイコロを振りコマを進める、いわゆるすごろくで、たまご型をしたコマで競争する。マスに止まると、たまごっちにいろんなお世話をすることができ、それによって上の「たまごっちハウス」のたまごっちが成長するのだ。世話をするとだんだんと成長していき、いろんなアダルトっちに変身するぞ。ミニゲームやイベントの結果によっても、成長の仕方が変わってくるらしいぞ。

だれよりも早く熟たまごっちに変身!! これが新種のボードゲームだ!

楽しいミニゲームが満載！

ボードゲームのマスによっては、ミニゲームに突入することもある。風船割りゲームやUFOキャッチゲームなど、約10種類が用意されているんだ。これらのミニゲームは、4人までのプレイヤーみんなで遊べるゲームで、特定の条件を満たせば、このミニゲームだけを遊ぶこともできるぞ。友だちや家族で、楽しいパーティプレイを楽しもう！

⬆よーいどん！の合図に合わせて、ボタンを押す。タイミングよくボタンを押すことができれば、ジャンプして風船を割ることができるというわけ。

➡コントローラの形をしたマス目の上を、たまごっちたちが動き回っている。止まった瞬間に、自分のたまごっちが立っているのと同じボタンをいち早く押す競争だ。

バンダイに聞いた たまごっちのヒ・ミ・ツ

⬅「たまごっち」のヒミツを教えてくれたのは、株式会社バンダイの広報・大塚賢一郎さん。

──あれよあれよという間にN64版の発表ですね。

「このゲームは、任天堂さん、ハドソンさんとの共同開発なんです。それもあったのかもしれません。GB版は138万本ものヒットになりましたが、N64版でもたまごっちの強力なキャラクター性を生かして、大ヒットを狙いたいですね」

──PSとSSでも『たまごっち』が発売されます。

「PS版もSS版も、ボードゲームという形はとってません。このジャンルはN64だけでしか遊べませんし、他機種よりも早発売されます」

──どんなたまごっちが登場するのですか？

「基本的には『元祖』と『新種発見』に登場するたまごっちが登場します。新登場の「熟たまごっち」というのは、アダルトっちの次の段階のたまごっちで、このゲームの場合、エンディングで見ることができます。N64オリジナルの「たまごっち」なので、N64ならではの、あっと驚くような、そして喜んでもらえるようなアイデアを、熟たまごっちなどに用意してますよ。〝マリオっち〟なんて登場したら、楽しいですよね」

ゲームで発見!!たまごっち2

GB ●バンダイ●10月17日発売●¥4,500（込）●SLG●4M

通信ケーブルでキャラ交換ができる!

なんとこの「2」では、「海で発見!!」と「森で発見!!」の発売に先行して、海と森に登場する新しいたまごっちを育成することができるのだ。通信機能をはじめ、さまざまな新要素を満載し、前作をはるかに上まわる多彩な育成が可能となった。発売は間近。期待して待とう。

⬆通信を使えば、たまごっちを交換したり競技大会で競わせられる。

海と森で発見しようたまごっち

⬆これは「森のたまごっち」の育成画面。このたまごっちは「はっぱ」が好物のようだね。

➡たまごっちが楽しげに泳いでいるけど、これが「海のたまごっち」の育成画面。海と森で育成所は違うのだ。

夏の暑さをそのままもち込んだような、アツいゲームがついに登場する!それが『爆ボンバーマン』。今月はこのゲームの魅力を、ストーリーモードを中心に徹底分析。気になるゴールドカードの入手法もわかる㊎な特集になってます!

N64	爆ボンバーマン	9月26日発売
	●ハドソン●ACT●64M Ⓒ	¥6,980

CONTENTS

『爆ボン』特集の濃～い中身!!

爆！なネタがボンボンつまったこの特集のメニューをご覧あれ。電撃攻略は中身の濃さとイキのよさで勝負します！

⬆基本操作から応用ワザまでカバーした、完全保存版となっているぞ。

テクニック講座

シリーズ初の3Dマップになった『爆ボン』は、その操作テクニックも前作までとは大きく変わっているのだ。これまでのシリーズに慣れていた人がプレイすると、初めはその違いにとまどうかもしれないね。そこで、『爆ボン』の基本テクを紹介するとともに、ストーリーモードの仕組みなどもあわせて伝授するぞ。

⬆マップ中に隠されている3枚のゴールドカードのありかをチェックしてね。

ワールド攻略

ストーリーモードは1ワールドにつき4ステージで計5ワールド、合計20ステージで構成されている。そのうち奇数面10ステージが、このパートで紹介するマップクリア型のステージなのだ。今回はワールド5以外の4ワールド、しめて8ステージ分を攻略する。攻略ポイントからゴールドカードの獲得方法まで、見どころ満載だぞ。

⬆これさえ読めば、ボスなんて丸ハダカも同然！　楽勝です。

ボス戦指南

各ワールドの偶数ステージでは、デカい、手ごわい、ニクらしいと3拍子そろったボスキャラとのタイマン勝負が待っている。こんな強いヤツとどう戦えばイイんだよ～、と弱気にならないように、このボス戦指南はあるのです。4ステージで全8体のボスの行動から弱点までを、ここまで見せちゃうの!?　ってくらいに教えてあげるから！

ストーリーモードあらまし

あらゆるエネルギーを吸収し、それを所有者に与えるというコズミックキューブ。これを手にした、アルタイルという男が標的にしたのはボンバー星のエネルギーだった……。

⬅平和での～んびりとしたボンバー星。そこに巨大な戦艦と基地が現れた！

⬅巨大な敵から攻撃の雨あられ。のほほんとしたボンバー星の住民もさすがに逃げるっきゃない。

⬅これを見たボンバーマンの前に謎の男シリウス登場。彼の助言をもとに打倒アルタイルをめざす！

対戦勝利への道

ストーリーモードも楽しいけど、みんなでワイワイとアツ～くなれる対戦が、『ボンバーマン』のもうひとつの目玉だってこと、みんな知ってるでしょ？　ここでは『爆ボン』の対戦で友だちに差をつける攻略法を伝授するのだ。

⬆対戦テク、全6面の攻略ポイントがこれでバッチリわかります。

開発者インタビュー

『爆ボン』のふるさとは北海道の札幌。このソフトが生まれ育ったハドソン本社へ、電撃は行ってまいりました！　開発を担当した奥野氏へのインタビューをはじめとする数々のコメントで、『爆ボン』の魅力を奥の奥まで探っちゃうぞ！

⬆飛行機でバビューンと行ってまいりました。ここが『爆ボン』開発室です。

『爆ボン』ディレクター奥野さんから激励のコメント

3Dになった『ボンバーマン』を楽しんでください

3Dになって、見た目もプレイ感覚も今までとはちょっと違った『ボンバーマン』ができ上がりました。やりごたえ十分のストーリーモードから、やっぱりアツイ対戦バトル、さらには上級者向けの㊙要素まで、じっくりと楽しめるようになっています。ファンはもちろん、はじめての人も、この『爆ボン』特集を読んでたっぷりと遊んでほしいですね。

くわしいインタビューはP.52から

ボンボン爆ボン

爆ボンなのだぁ：このコーナーでは、『爆ボン』攻略に関係するさまざまな豆知識や、知って得するよもやま話、さらには今回の攻略記事を作るときにスタッフが思いついたしょーもないネタなどなどを取り上げていきます。ちょっとした息抜きだと思って読んでみてくださいね。

テクニック講座

シリーズ初の3D仕立てになった『爆ボン』。操作方法やテクニックも、前作までとは大きく変わり、多少複雑になっている。しっかり覚えて、プレイに役立てよう。

これだけは覚えておこう 基本操作編

アルタイルの元へと続くフィールドには、危険がいっぱい。操作の基本がしっかりしていないと、無事にたどり着くことはできない。なにせ、自分自身取り扱いが危険なボムを、山ほど抱えているわけだし(笑)。基本操作をバッチリ身につけて、ボンバー星を救おう。

基本

[置く]

ボンバーマンの基本攻撃方法である、ボムを設置すること。Aボタンで行う。最初は2コまでしか置けないが、「ボム」のアイテムを取ることで置ける数を増やすことができる。最大8コまで置ける。

[持つ&投げる]

ボムやアイテムは、Bで持ち上げることが可能。持ち上げたものは、敵などに投げつけることができる。なお、飛距離は3Dスティックを倒す角度で調節できる。

[蹴る&止める]

前作までは、アイテムを取らないとできなかった能力"ボムキック"。今回は最初からボムを蹴り飛ばすことができる。さらに蹴ったボムは、Rトリガーで好きな場所に止めることが可能だ。

[気絶したら3Dスティック回し]

敵に接触するとボンバーマンは気絶して、身動きがとれなくなってしまう。敵に攻撃される前に、3Dスティックを回して素早く回復させよう。ほかのボタンを連打しても早く回復はしないので注意。

応用

●ボムがその場で持ててしまう [ボムリフト]

Bを押しながらボムを出す(置く)ことで、手に持った状態でボムを出現させることができる。足場がせまい場所や、素早くボムを投げなければならないボス戦などで重宝するテクニックだ。

⬅これを使いこなせるようになれば、ボス戦などもスピーディな展開になる。

●ボムを足がかりに [ボムジャンプ]

ボムを踏みつけると、ボンバーマンははじき飛ばされてしまう。これを利用すれば、離れた足場と足場のスキ間も移動できるのだ。やり方は、まず足場のスキ間にボムを設置。そのボムを踏み、はじかれながら向こう側へ移動する、というものだ。使えるテクだぞ。

⬆ボムジャンプの活躍の場は、とても多いぞ。

●ボムの威力が大幅アップ!! [ためボム]

ボムを持った状態でAを連打すると、ボムを大きく膨らませることができる。大きく膨らませたこの"ためボム"は威力もアップ。爆風もより大きなものになる。フィールドには、ためボムでしか破壊できない柱などもあるので、通常のボムとうまく使い分けよう。

⬅威力もアップしているためボム。大きくなった爆風に、巻き込まれないように注意しよう。

お役立ちアイテム一覧表

ファイヤー
ボムの火力をアップさせるアイテム。1コ取るごとに1レベル火力が上がる。通常の状態ではレベル3、「パワー」アイテムを取った状態だとレベル6までアップさせることが可能。

パワー
ボムの威力を、超強力なものにパワーアップさせる。取るとボムは赤く変色する。このパワーボムでなければ破壊できない柱などもある。ワールド攻略時には、かなり重要なアイテムとなる。

ボム
設置できるボムの数を、増加させるアイテム。ひとつにつき1コずつ増やせ、最大8コまで増やすことができる。ちなみにスタートしたときは、2コ設置することができる。

ハート
敵を倒したときに登場し、持っているとダメージを肩代わりしてくれる。ダメージを受けるとキャラから飛び出してしまうが、追いかけて再度ゲットすることも可能。1コしか持てない。

ブルーストーン&レッドストーン
ブルーストーンは、50コ集めるとコンティニューの回数がひとつ増加。レッドストーンは、1コでブルーストーン5コ分に相当。ブロックを破壊したときや、敵を倒したときにも出現する。

カスタムパーツ
ストーリーモードでのみ登場し、これを取るとカスタムボンバーで使用できるパーツの種類が増える。赤・青・緑・黄の4種類がある。

リモコン
ボムの爆発するタイミングを、自由にコントロールできるようになるアイテム。設置したあとに、Zを押すことで爆破させられる。このリモコンを取った状態でしか使えないテクニックも多く、重要なアイテムだ。

ドクロ
バトルモードでのみ登場。取ると病気になり、7種類の症状を引き起こす。効果はさまざまで、ボムが置けなくなるおなじみの症状から、今回初登場の症状もある。なかでも、体が巨大化して動きが鈍くなる"ビッグ"や、逆に体が縮んで素早くなる"リトル"はユニーク。発病すると、ポリゴンならではの演出が見られるのだ。そのほか、自分が火だるまになってしまう"ファイヤーマン"などもおもしろいぞ。

デビル
おなじくバトルモードでのみ登場。バトル中1回しか登場せず、取ると全員に効果のある何かが起こる。効果は7種類あり、ハデな演出なものがそろっているぞ。特に、ステージに竜巻が発生する"ツイスター"は脅威。巻き込まれると、空中に吹き飛ばされてしまうのだ。病気にかかったときの症状"ビッグ"に全員かかってしまう"ガリバー"など、ドクロの症状と同じ効果のものもある。

アイテムを持てる意味:対戦プレイ時にアイテムを持ち上げることができるよね。あれは、「デビル」や「ドクロ」などのアイテムを相手に投げつけるときに意味があるのだ。チームプレイのときに、相手に「ハート」をパスするなんていうこともできる。意外に"アイテムを持つ"効果は大きいのだ。

これだけは覚えておこう テクニック編

５つあるワールドの中には、パズル要素の強い面も存在する。そんなワールドでは、このページのテクニックをいかに活用できるかが、攻略の大きなカギとなるだろう。すべてのテクニックをマスターして、全ワールドの完全なる制覇をめざそう。

その1 破壊する

➡ツボなどを壊して、アイテムをゲット。

フィールド上のツボやブロックを破壊すると、中からアイテムが出現する。なかには通常のボムでは壊せないものもあるが、その場合、爆風を当てるとキィーンと反響音がする。そんなときはパワーボムや、ためボムで破壊しよう。

⬅ノーマルのボムで壊せないものは、ためボムやパワーボムで破壊することが可能だ。

その2 敵を持ち上げろ

ボムを蹴ったり投げたりして敵にヒットさせると、当てられた敵は気絶してしまう。この状態にしてしまえば、敵は持ち上げられるので、そのままフィールドの外に捨てて倒してしまおう。やたらと体力のあるタフな相手や、カタすぎて爆風が効かないヤツなどに有効だ。

⬆まずボムを蹴って、うまく敵にヒットさせて…。

➡気絶させたら持ち上げる。そのまま外にポイっと投げよう。

その3 敵をボムで取り囲め

たくさんのボムを設置できるようになったら、敵をボムで取り囲んでしまうのがいい。逃げ道のなくなった敵を、確実にしとめられるぞ。ただし、ボムはイッキに連鎖して爆発するので、爆風はかなり大きい。巻き込まれないように注意しよう。

⬅これぞボム包囲網。こうなったら敵を待つものは「死」のみだ。

その4 カべぎわを歩いてみる

ストーリーモードのフィールド上には、いくつかの隠し部屋が用意されている。これらの部屋の入り口は、ひと目見ただけでは見つけることはできない。カベぎわを歩いて手探りで探そう。

⬆カべぎわを歩くのが、唯一の発見の手段。

⬅部屋の内部に、うまく進入できた。室内には、いったい何が？

その5 "ボム階段"を使って高い所を制覇

高い場所にワープゾーンがあるけど、そこに行くまでの足場がないなんてときは、リモコンボムをうまく重ねて階段を作ってしまおう。段差のある場所から進めば、ボムジャンプして上に上れる。階段の作り方は、右のイラストを参考に。

⬇いくつものボムを重ねて、ボムの階段を作るわけだ。これぞ奥義"ボム階段"なり！

⬆ボムの上にうまくボムを乗せるのが、けっこう難しい。狙いをつけて投げよう。

どうして「ゴールド攻略」なの？
ゴールドカードは超重要アイテムだ!!

「ゴールド攻略!?　ボンバーマンと金には、何か関係があるんじゃない？」と思った人、なかなかスルドイ！　『爆ボン』には、ストーリーモードにゴールドカードというアイテムが登場する。カードはひとつのステージに５枚ずつあり、計100枚のすべてを集めてクリアすると、なんとエクストラステージに挑戦できるのだ。ちなみにボス戦以外の通常ステージでは、ごうかくタイムクリア時にもらえるのが１枚、敵を30体倒すごとに出現するのが１枚、そして各ステージ内に３枚用意されている。

⬆➡ステージをクリアしたときに、５枚中何枚集めたかが表示される。プレイ中は、スタートボタンを押せば、確認できるぞ。

5枚のカードはこうやってゲット

●ごうかくタイムクリアで１枚ゲット
●敵30体倒して１枚ゲット
●ステージマップで探して３枚ゲット

イラスト・コウノヒロアキ

ちょっといいテク：カメラアングルはCボタンユニットで変更するよね。このアングル変更は、ポーズをかけた状態でも可能なのだ。建物のカゲなどにボンバーマンが隠れてしまったら、とりあえずポーズをかけて、じっくりとアングルを変更するようにしよう。

ワールド攻略

このワールド攻略では「ブラックシティ」以外の4つのワールドを完全網羅している。もちろん、各ステージ内のゴールドカードの場所もバッチリ紹介するぞ。

ドラゴンの舞う庭園は、やさしいようで難しい!?

グリーンガーデン

シリウスがいろんなテクニックを伝授してくれるので、最初にプレイするのにオススメな遺跡の世界。クリアすること自体は難しくないが、ゴールドカードを全部集めるとなるとかなり難しい。なかでもステージ1にある、柱の上にあるワープゾーンはクセモノ。リモコンボムの応用技の〝ボム階段〟が、ゴールドカードをゲットする際の必須テクニックとなるぞ。

中ボス

シリウス

大ボス

ドラゴ

ボス攻略は48ページ!!

ステージ1 まもられた あかいほうせき

ごうかくタイム ……12000
難易度 ……★★★

このステージをクリアするためには、バリアに守られた赤い宝石を取らなければならない。バリアは、ステージ上の緑色のスイッチ4つを踏めば解除できるぞ。なお、ボム階段で行けるワープゾーンの先には「パワー」やゴールドカードがある。

3枚のゴールドカードはこちら

1 スタート直後のフィールドの、水路を渡った上流のブロックの中に。ただし、この場所に来るには、通路をふさいでいるカタい柱をパワーボムで破壊しないといけない。

2 2つめのフィールドの水路の上流にあるワープゾーン（落下して入るところ）の先の遺跡内に置かれている。「パワー」を取ってからじゃないと来られないので注意。

3 2つめのフィールドの、入り口から向かって左側の手前。宙に浮いたブロックの中にある。水路を橋で渡り、道をふさぐ青い柱をパワーボムで破壊しないと取れない。

1 足下のスキ間にはボムキックが有効

バリアの解除のために押さなければならない、緑色の4つのスイッチ。そのうちひとつだけは、上部を金網でおおわれた囲みのなかにある。下のスキ間からボムを蹴り入れて、内部の2本の柱を破壊し、囲みの側面にある階段から入って押そう。

⬅シュート！スキ間から蹴り入れたボムは、Rトリガーでうまく停止させるといいぞ。

2 ワープゾーンへは"ボム階段"で

柱の上にワープゾーンが見えているが、そこに行くまでの道がない。ここはボム階段のワザを使って柱の上に上ろう。うまく積み上げたリモコンボムの上に段差の上から飛び乗れば、ワープゾーンにたどり着けるぞ。ワープゾーンの先には、ゴールドカードや「パワー」などが待っているぞ。このステージには、ワープゾーンがほかにも2か所ある。

➡このような状態にボムを並べるのが、いちばん理想的。これで柱の上に移動できる。

⬆この場所でも、このようにボムを積もう。こうすれば、柱の上のワープゾーンに行ける。

BOMB：今回の攻略の最初のページは、学習研究社の「BOMB(ボム)」という雑誌の表紙をマネています。内容はと言うと、これがちょっとHな本なのです（興味をもたれたかたは御一読を）。編集部内では、資料用に購入した「BOMB」をみんなでウハウハしながら回し読みしていました（スマン）。

3 水中からつき出た柱がポイントだ

ひとつめのフィールドにあるワープゾーンの先には「パワー」がある。しかし、そこにたどり着くには金網がジャマ。そこで、中央の池から突き出た柱を利用し、金網を支える3本の柱を破壊しよう。まず、池をはさんで金網の反対側から、手前の柱の上に、ためボムを投げて設置。これに再びためボムを投げてヒットさせ、次の柱の上に届かせる。さらにもう一度ためボムを投げて、破壊する柱まで、ためボムを届かせるのだ。あとはこのボムを爆破するだけ。

⬆ボムを投げる位置は、右のイラストを参考にしよう。

⬅柱の中には、この攻略法には使わないものもある。要注意だ。

ステージ3 ほうせきと イタズラこぞう

ごうかくタイム	15000
難易度	★★

スキ間にボムを入れ、爆風で吹き飛ばしたパネルで上に移動する"ボムエレベーター"を使用する。「リモコン」を手に入れたら使ってみよう。なお、ステージクリアには関係ないが、あやしい場所がいっぱいあるのでアレコレやってみるといいぞ。

1 ボムエレベーターで「2階へまいりま〜す」

上下の移動が激しいこのステージ。上への移動は、ボムエレベーターをうまく使おう。上にパネルが乗った下のスキ間に、リモコンボムをセット。パネルに乗ったら、ボムを爆破だ。

⬆これがリモコンボムが利用できるポイントだ。

⬅パネルに乗ってボムを爆破。すぐに上までたどり着ける。

2 パワーボムの超強力爆風でゴールドカードもラクラクゲットだ

上空に浮かぶブロックの中には、ゴールドカードがある。しかし通常ボムでは、ためボムにしても爆風は届かない。「パワー」を取って、それからチャレンジしよう。「パワー」はスタート地点からワープゾーンで移動したフィールドにあるぞ。

➡これがその場所。パワーボムでないと、ブロックは壊せない。

⬆「パワー」発見。ためボムで柱を破壊しないと、ここに来るワープゾーンには入れない。

3枚のゴールドカードはこちら

1 柱を破壊してから入る、ワープゾーンの先のフィールドにある。正面の大きな塔の、向かって左面に移動しよう。そこをボムエレベーターで上がった先のブロックの中。

2 おなじくワープゾーンのフィールドで、向かって左奥の離れ小島になっている場所。ボムジャンプで移動した先のブロックを破壊すれば、ゴールドカードが姿を現すぞ。

3 スタート地点の向かって正面、ドラゴンの頭を通り移動したフィールド。通過した頭の場所から、向かって左の奥に、カードがある。左記の②の解説を参照して入手しよう。

コラム 金爆先生 反則技を使えば、どこでも行ける!?

え〜、みなさん初めまして。私があ、今日からコラムを担当することになりました、金田一爆山です。さて1時間めは、ボムを生かした反則技を紹介しましょう。え〜、本来なら、「パワー」を入手してからしか行けないようなところ！ そんなところも、ボムをはじかせて足場を作ることで、どうにかなることがあります。先生も昔はぁ、荒川の土手に勝手に足場を作って、怒られたもんです。

⬆こんな風に積むと、「パワー」なしでも水路の向こうに行けます。

高橋千代美：表紙を「BOMB」っぽくしたってことで、表紙には女の子を使いたいなぁ〜と思ってたんですよ、じつは。ハドソンのCMでハニーちゃんの役をやっている、高橋千代美さんを起用しようとまで考えてたしねぇ。あ、彼女について知りたい人は、[http://honey.hudson.co.jp]までアクセスを。

砲台からの弾には要注意なのだ!!

ブルーリゾート

激しい攻撃を仕掛けてくる砲台と、豊富な水をたたえる水路が特徴のワールド。橋を倒すときや水路の水位を下げるときなど、いくつものスイッチを押すことになる。難易度はそれほど高くないワールドなので、ラクにクリアできるはずだ。ただし、砲台から発射される弾には気をつけよう。着弾したときの爆風に当たってしまうと、一発でやられてしまうぞ。砲台の近くは注意して歩こう。

中ボス

カペラ

大ボス

リバイア

ボス攻略は48ページ!!

ステージ1 さがせ！ てつのはしのスイッチ

ごうかくタイム	12000
難易度	★★

スタート地点のすぐ左手にあるのが、ゴールとなる鉄の橋だ。この大きな橋を倒すスイッチは倉庫の中にあるのだが、パワーボムでなければ入り口を壊すことはできない。まず水路の底に沈んだブロックを壊して、その中に隠された「パワー」をゲットしよう。水路の水は、街中のスイッチを押せば流してしまうことができるぞ。

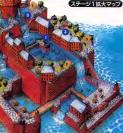
ステージ1拡大マップ

1 跳ね橋はためボムで倒せ！

➡跳ね上がった橋を発見！ ためボムの爆風を当てて押し倒して、ゴールまでの道を切り開くのだ。

ステージのあちらこちらで見かける跳ね橋。街を流れる水路を渡るためにあるのだが、最初は上がっている状態なので渡ることはできない。ここはボムの爆風で橋を降ろして、向こう岸まで渡れるようにしよう。ためボム以上の威力があれば、爆風で橋を押し倒すことができるぞ。ちなみに、スタートしてすぐの位置にある鉄の橋（最後はこれを渡るとゴールになる）だけは、スイッチを押さないと倒せないので注意しておこう。

⬅この鉄の橋だけは、爆風で降ろすことは不可能。

3枚のゴールドカードはこちら

1 スタート地点からまっすぐ上へ上へと上って行った先にあるスイッチの、さらに先のエリアにある。スイッチを押してしまうと取れなくなるので注意しよう。

2 水路の真ん中にある小島（砲台がふたつある）を通り、跳ね橋を渡った先のエリアに、ひとつだけ花壇が置いてある。その花壇を壊せば、ゴールドカードは出現するぞ。

3 ボンバーマンをつけ狙う砲台。その中のどれかに、ゴールドカードは隠されている。どの砲台にあるかはランダムなので、すべての砲台を、爆破するようにしよう。

2 たまった水はスイッチオンで排水

このステージには、階段の先が水路の中につながっている、なんて場所がたくさんある。じつはこういった場所は、スイッチによって水位を下げて先に進めるようになっているのだ。スイッチは街のどこかにあるはずなので、歩き回って見つけ出そう。ちなみに、ステージクリアのために必要な「パワー」は、このような水路の底に並ぶブロックの中に隠されているぞ。

➡スイッチにたどり着いた。これを押せば、水位を変えられる。

⬆水路の底のブロックを壊して、「パワー」を見つけ出した。あとは倉庫の入り口をパワーボムで壊して、鉄の橋のスイッチを押すだけ。

ボンボン爆ボン

声優：ボンバーマンの声をあてている声優は杉山佳寿子さん。「アルプスの少女ハイジ」のハイジや、「Gu-Guガンモ」のガンモなどの声優と言えばおわかりでしょう。みなさんも対戦中、突然ハイジのものまねで「クララが立った！」「バイハドソンッ！」などと絶叫し、奇襲をかけましょう。

3 開いた窓にはボムのプレゼントを

街の中の建物には、窓がひとつだけ開いているものがある。どうやら敵のアジトみたいなので、ここからボムを投げ込んで攻撃してみよう。ボムが爆発すると全部の窓ガラスが破裂。建物の中に潜んでいた敵を、一網打尽にすることができるぞ。さらに爆風でやられた敵は、みんなアイテムを持っている。大量のブルーストーンやレッドストーンを、まとめてゲットできるのだ。一発で2度おいしい攻撃だぞ。

⬆ん？ 建物の窓が、ひとつだけ開いている。あやしい…。

⬇試しにボムを投げ込んでみたら、すっぽりと建物の中へ。このまま爆発したら、どうなるんだ？

⬆爆風で全部の窓ガラスが割れ、建物内の敵を一掃。アイテムも大量出現するぞ。

ステージ3 ためボムでおせおせすいろ！

ごうかくタイム	15000
難易度	★★

あぶない砲台を先に破壊してしまえば、それほど怖くはないステージだ。スイッチを押して水位を変えるところも、ステージ1と同じ。最後にボムの爆風で押すカベさえ迷わなければ、いちばんラクなステージだろう。押すカベは、赤い色のエンブレムが目印だ。

1 ノッポ砲台はパワーボムで！

ステージ1と同じく、ここでも砲台の攻撃に悩まされるので、早めに爆破するといい。ただし、砲台のうちひとつだけは、高いところに設置してあるので、普通のためボムでは爆風が届かない。「パワー」を入手してから破壊しよう。

⬅パワーボムを使えば、高所の砲台を壊せる。

2 カベを押して女神像に水を

水が引いた水路の底には、エンブレムの描かれたカベがある。このカベは爆風で押すことができるのだ。このカベを、ためボム以上の威力を持つボムの爆風でプッシュ。それを3回くり返せば女神像に水が流れ込み、出口への階段を昇れるぞ。

⬇問題のカベを発見。下の方には、ミゾがついている。

⬅ためボムを爆破してカベを押す。

➡3回くり返せば水路がつながり、ゴールへの階段が現れる。

ステージ3拡大マップ

3枚のゴールドカードはこちら

1 スタートしたらすぐにまっすぐ進み、つきあたりまで移動。そこに置いてある木箱2つのうち奥にあるものを破壊すれば、ゴールドカードが出現するぞ。

2 ステージクリアのために、移動させることになる女神像。その後ろにある塔の裏側に、花壇がひとつ置いてある。その中に、ゴールドカードが隠されている。

3 水路の水を流し出すためのスイッチが、ステージのもっとも高い場所にある。そこにある跳ね橋を倒して、向こう岸に渡ろう。その先の花壇の中にカードがある。

コラム 金爆先生 カベの中には隠し部屋が!? 眠るお宝カスタムパーツを手に入れろ

はい、いいですか～。『爆ボン』はですね～、隠し部屋が無数に用意されてるんですよ～。もちろん、中にあるのはぁ、くさったミカンなんかじゃありましぇん。え～中には…、こら！ そこ！ 聞いてるのか!! 授業中に騒いでるヤツは、先生ハンガーでひっぱたきますよ!? これでも昔は刑事…。え～話をもどしてですね、中にはアイテムがぎっしりなんです。カスタムパーツなんかも手に入るんですね。これをいっぱい集めておくとぉ、カスタムボンバーでキャラの容姿を変えることができます。はい、ここアンダーライン引いて。次の中間試験に出るぞぉ。ん、チャイムか？ え～、じゃあ今日はここまで。日直、号令！

⬆隠し部屋の場所は、先生教えてあげたくても、今回は教えてあげられましぇん。次回の金爆先生まで、予習をしておくように。

ボンバーマンの秘密：ボンバーマンは、ボムをいったいどこから出すんだろう？ その謎について大胆な仮説をたててみた。①手の形がそっくりな某ロボットに例のものを借りた。②ニワトリみたいに生みたてホヤホヤ。③じつはマギー○郎の弟子。キミはどう思う？

燃えるか、燃やされるか！
レッドマウンテン

レッドマウンテンのレッドは、炎のレッド。溶岩や火山からの炎が、ボンバーマンを丸焼きにせんとばかりに待ちかまえているのだ。しかもステージは広く、周囲が溶岩で囲まれていて、落ちたらひとたまりもない。ここは4つのワールドの中でも、もっとも難しいと言ってもいいだろう。クリアするためには、すべてのテクニック、そして炎に負けない燃える闘志が必要になるぞ!!

中ボス
ハウト

大ボス
スプリガン

ボス攻略は48ページ!!

ステージ1 かざんだんの あらしを ぬけて

ごうかくタイム……14000
難易度…………★★★★★

火山弾が上から下から飛んでくる、難度の高いステージだ。しかもマップが広いので迷ってしまいがち。めちゃカタイ敵、ロックが吐く炎にも気をつけよう。

ステージ1拡大マップ

3枚のゴールドカードはこちら

1 ためボム以上の威力の爆風で倒して足場にする大きな柱を、2つ越えた先にある高台の頂上。昇ってきた階段から見て、右ハシの柱をボムで壊せばよいのだ。

2 写真のT字路を左に進む。ここは下から火山弾が撃ち上げられているのですぐにわかるはず。そして、その先にある岩を壊せば、カードを入手できるのだ。

3 写真の位置、シリウスのいる場所の右ハシにある階段を降りたところの隠し扉を開け、部屋の中央にある岩を破壊すればOK。扉はパワーボムでないと破壊できないぞ。

1 情熱的なカレ(炎)と上手につきあう方法

上から下からおかまいなく強引に飛んでくる火山弾。これに対処する方法を伝授しよう。上から降ってくる火山弾は、画面が揺れたあとに2連発でやってくる。落下地点にはカゲが見えるので、画面が揺れたら注意すればOK。下からの火山弾は階段の下など、特定の場所に一定周期で飛んでくる。飛んだことを確認してから、急いで先に進めば抜けられるぞ。

階段を渡る前に足元確認

⬅下からの火山弾は上昇後に落下する。落下を見とどけてから前進するのだ。途中で立ち止まったりしちゃダメ。

2 正しい柱の使い方教えます

スタート地点の階段を進んだ先の台地には、大きな柱が立っている。これは、ためボム以上の爆風を当てると奥に倒れ、ちょうど橋の代わりになってくれるのだ。ここを進んでいくのがゴール地点への最短ルートなので、絶対に覚えておいてね。

⬇目の前にそびえ立つのが、今ホットな話題でもちきりの(ウソ)柱です。これを、ためボムで倒してやろう。

⬆柱が倒れればめでたく橋として利用できるぞ。周囲のロックたちにはくれぐれも注意するように。

3 レバーはボムで操作しよう

ゴール地点にたどりつくと、そこは道が途切れていて、行き止まりの先には3つのレバーがある。これらに、ためボムを投げて当て、レバーをすべて下げれば道が開けるぞ。ただし、スイッチが下に降りている時間には限りがあるので、行動はスピーディに！

⬇目の前に見えるレバーにボムを当てる。ボムは、ためボムで大きくして投げると命中しやすいのだ。

⬆左側のレバーは足場ギリギリの位置から投げよう。足下から飛んでくる火山弾のタイミングに気をつけて。

ボンボン爆ボン
必殺16連射：レッドマウンテンの超カタイキャラ、ロックはボムで16回攻撃することで倒せる。しかも、倒すとかならず「ハート」を出してくれる。それにしても16回攻撃なんて、かの高橋名人もビックリですな。ちなみに、先日キャラバン会場で名人を見ました。う〜ん往年の16連射が見たいっ!!

ステージ3 ボムでくずせる4つのはしら

ごうかくタイム………15000
難易度…………………★★★

上下に入り組んだ線路と道だらけのステージ。道幅がせまいので、ちょっとでも操作をミスると真下に広がる溶岩地帯に落下してしまう。慎重な操作が必要となってくる難関ステージだ。

ステージ3部分拡大マップ

1 線路はどう進めばいいんだろ？

このステージの特徴は、線路とその上を高速で走るトロッコだ。当然ながら、トロッコにひかれると一発で死んでしまうので、線路の上を通るときには注意しよう。クリアのためにトロッコと逆方向に進まなければいけないような場所はないので、トロッコが通過したら、そのあとをついて行けば安全だ。ただし、例外としてスタート直後の線路を逆に進むと、「リモコン」が隠された岩がある。これを取れば攻略がラクになるので、ここだけは逆に進むのもいいだろう。

⬆トロッコの通過は一定周期でくり返し行われているのだ。

⬅逆走ではスピーディに進まないとトロッコと正面衝突するぞ。

2 トゲを消してゴールドカードゲット！

スタート地点の目の前にある線路を左に進み、途中のトンネルに入ると、その先には溶岩を流す建物がある。建物の奥にはゴールドカードが隠れているトゲの山があるけど、トゲを消すには、建物の向かいにある落石地帯のスイッチを4つ踏まないといけないのだ。落石にツブされないように気をつけてスイッチを押そう。

4つのスイッチを赤から青に

⬅赤いスイッチを踏んで青に変えればOK。落石は一定の間隔で落ちてくるので、落下したばかりの場所を急いで登れば安全。

3枚のゴールドカードはこちら

1 シリウスのいる場所の上にある、2つ積まれたタルの上にある。これをボム投げ＋リモコンで空中爆破して壊そう。落下するカードは、すぐ真下に移動して取るべし。

2 鉄のトゲが出ている地面に隠れている。周囲のスイッチをすべて押せば、トゲの仕掛けがなくなり、カードが取れるのだ。スイッチの位置などは②を参照してね。

3 これはカンタン。③の隠し扉に行く途中、落石地点の上にかかっている金網の場所がある。そこを通る直前にある溶鉱炉をボムで壊せば、あっさり入手できちゃうぞ。

3 障害物もたまには役に立つね

ガケから落石が起こり、石の転がる場所の上に金網が張ってある場所があるよね。ここでは、危険な落石ポイントをわざわざ通過してもいいことは何もないのだ。ここは手前の階段を登って、階段から見て右側をタルの上を渡って先に進むのが正解だぞ。なお、先に進むと扉がひとつあるが、これはパワーボムでないと破壊できない。扉の手前にあるタルを壊して「パワー」を入手したら、一度ここへもどって画面を切り替えてから、再びチャレンジしよう。

⬆このようにタルを足場にしよう。間違っても壊さないこと。

⬅この扉の右側にあるタルを壊せば「パワー」を入手できる。

4 とぎれた線路を復旧させよう

このステージのゴール地点は、線路の一部が上段にズレて置かれている場所の先にある。ここの線路がズレているため、ゴールを目前にして、おあずけをくらっている状態なのだ。しかし、よーく注意して見ると、ズレた線路を支えている4つの柱は、ボムで破壊できることがわかるはず。これがわかればあとはカンタン。ボムを柱のそばに設置して4本の柱をすべて壊してしまえば、柱の上に乗っている線路が下に落ち、晴れてゴールへの道が開かれるってわけ。

⬆この階段を昇って線路を左に進めば、ゴールへの入り口が。

⬅支えている柱に発破をしかけろ！　ゴールは目前だ。

コラム 金爆先生 カスタムパーツにはまだまだ秘密が！

え〜、カスタムパーツについてもう少し説明します。「カスタムボンバー」を選択したときにわかりますが、カスタムパーツは全部で40コ。しかしぃ、各ワールドには4コずつしかパーツは隠されていません！　4×5＝20で20コ。つまり、残りの20コのカスタムパーツは、別の条件で取れるってことなんですね。わかりましたか。

⬅えっどこかって？　大人の事情のため秘密です。

極寒地帯でくり広げられる熱戦
ホワイトアイス

雪と氷でおおわれた世界が、このホワイトアイスだ。ここは、見た目は大空に浮かぶクリスタルの大陸のような世界だけど、実際は突風が巻き起こり氷の床に苦労させられる、ちょっとストレスのたまるワールドだったりするのだ。その代わり、マップはあまり広くないので、道に迷うことはないはず。これまでの3つの世界をクリアしていれば、あっさり攻略できちゃうかも。

中ボス
レグルス

大ボス
リッパー

ボス攻略は48ページ!!

ステージ1 ふぶきにまけず

ごうかくタイム	……15000
難易度	……★★★★

ステージ1拡大マップ

タイトルのとおり、ときどき吹き荒れる吹雪に悩まされるのが、このステージの特徴。そのため、マップ自体はそれほど広くないのに、ゴールまでが遠く感じられるのだ。ちなみに、ここで登場するユキウサギは、倒すとかならず「ハート」を落とすので見逃すな。

1 なだれで決死の開通式

スタート地点から降り、スノボ戦闘員のいない斜面に移動しよう。すると、最上部に雪のかたまりが見えるはずだ。これをボムで破壊するとなだれが起こり、道が開けるぞ。ただし、なだれに巻き込まれると死んでしまうので、ボム設置後は斜面の左側に降りよう。

⬆なだれはちょっとの揺れでも起こるもの。小さなボムだって……。

⬇ドドドーッとなだれ発生！　早く斜面から逃げなきゃ〜。

3枚のゴールドカードはこちら

1 なだれの起こる急斜面のすぐ左にある木をボムで破壊すると出現。ここは、なだれを起こした直後の避難場所なので、ステージ攻略の途中で自然に入手できるだろう。

2 なだれの起こる急斜面の左側にあるトンネルに入り、その出口右側の細い道の奥にある木。これをボムで壊して入手するのだ。突風がやんでいる間がチャンス！

3 まずはスノボに乗った戦闘員が滑降してくる急斜面の左側にあるトンネルに入る。そして出口を右に進み、ガケぞいにある細い道にある木を壊せばOKだ。

2 氷に閉ざされた洞くつにズームイン！

スタート地点をはさんで対称の位置にある2つのガケ。じつはそれらの途中には隠し部屋がある。外側は一見カベのようだけど、カベに向かって進んでみるとすり抜けてしまう。そして内部には、隠されたアイテムの花が満開なのだ！これでアイテムには困らないね。

⬆隠し部屋は頂上のひとつ下の階層に。カベを押しながら調べよう。

⬇中はアイテムの宝庫。爆破しても画面を切り替えればアイテムは復活。

3 リフトは電源オフなんです

ゴール地点はリフト乗り場なんだけど、肝心のリフトは反対側にあり、しかも動いていないときている。じゃあどうすればいいかと言うと、答はカンタン。リフトの電源をオンにしちゃえばいいのだ。お目当ての電源スイッチはリフトの後ろにある斜面を降りて、山小屋を越えたところにある。これを踏めばリフトは動いて、次のステージへ行けるようになるぞ。

ガケギリギリのボタンを押せ

⬅山小屋を壊したその先にスイッチが。さて山小屋はどうやって壊すのか？　解説は右ページ④に。ジャン！

霧の札幌に中本常務を見た!?：札幌ハドソンでは、今号の「64の時代を語る」に登場している同社常務・中本伸一さんに遭遇。「ボンバーマン」の生みの親との偶然の出会いに思わず感激してしまいました。中本さんは、パソコンに向かってなにやら作業をしておりました。う〜ん、バイハドソン！

4 突風とスノボ戦闘員その傾向と対策

このステージを攻略する上でジャマになるのは、スノボ戦闘員と強烈な突風だ。この2つの問題点の解決法さえわかれば、クリアがラクになるはずなので、さっそくその対処法を伝授しよう。まずスノボ戦闘員だが、ヤツらは山小屋から出現する。そこで、山小屋をためボム以上の威力の攻撃で壊してしまおう。これでヤツらは封印できてしまう。一方、一定間隔で発生する突風は、残念ながら止める方法はない。ただし、ガケの真下は風の影響を受けないので、ここで待機し、風が止まったら先へ進むのがいいぞ。

⬇扉の開いている山小屋が戦闘員のアジトだ。悪いヤツらを破壊工作で一網打尽にしちゃえ！

⬆突風に逆らって進もうとしても、一歩も前には進めませんぜ。素直にガケ下で待ちましょうや、ダンナ。

ステージ3 ツルツルすべるこおりのゆか

ごうかくタイム	10000
難易度	★★★

床が氷でできているので、足下は滑って滑ってしかたがない。しかも場所によっては、通常のトップビューからアンダービュー、つまり床下の視点になるというややこしさ。ただ、めんどうなのはこれくらいで、マップ自体はせまくてカンタンなので救われるぞ。

ステージ3拡大マップ

1 氷の仕掛け、キミならどうする!?

滑る足下、氷の床下からの視点など、氷のステージならではの仕掛けがたくさん。氷の上は全速力で歩くと滑るので、敵の近くやせまい場所ではゆっくりと歩こう。床下視点は、一瞬方向感覚が狂いそうだけど、操作が逆になるのは、じつは上下の入力だけなのだ。落ちついて操作すれば大丈夫だぞ。

⬆左右の入力は、画面が切り替わる前の操作と同じだ。

⬇床のハシにあるアイテムをあわてて取ろうとしないで！

2 坂を下る勢いで登りきれ！

氷の斜面は滑るので、降りるときには勢いがつく代わりに、下から登るのは不可能になっている。そこで、坂の入り口の反対側にある電源スイッチに行くには、坂を下る勢いを利用して、反対側の上り坂をイッキに登ることになる。これでスタート地点付近にあるリフトが作動して、次の面へ進めるようになるのだ。

⬆ちょうどこの位置からノンストップでつき進む！

⬇反対側に登ったら頂上付近で右に移動すればOK。

3 爆風に巻き込まれずカードを取るには？

3枚めのゴールドカードはせまい足場にあり、普通に取るのはムリ。ここは上からボム投げで足場にボムを落とし、爆破後下に降りてカードを取るのが正解なのだ。ただし、急いで取らないとカードがガケ下に落ちてしまう。できれば「リモコン」を入手し、ボム設置後にカードの真上付近まで移動してから爆破するのがいいだろう。

⬅このへんから3Dスティックを前に倒しつつボム投げしよう。

3枚のゴールドカードはこちら

1 スタート地点右の通路を通って、床下視点のエリアに入る。そして、そのすぐ右側にある氷柱を破壊すれば、カードが出現するぞ。足を滑らせての落下だけには注意。

2 スタート地点左の通路を通って、床下視点のエリアに入る。そして右側にある地面のでっぱりまで行き、氷柱を壊すのだ。上のカードと似た取り方なので覚えやすいぞ。

3 氷の坂の入り口の奥の行き止まりの真下。そこにある氷柱に隠されている。ただしカードのある場所はせまく、普通に取ろうとすると爆風に巻き込まれる。③を参考に。

コラム 金爆先生 モードの違いに要注意なのだ！

…え〜気を取り直して授業に入りましょう。この時間はモードについてです。え〜最初にプレイするとき、みなさんは「わくわく」と「どきどき」の、どちらかのモードを選択することになります。初心者向けなのは「わくわく」の方で、今回の攻略記事はこのモード専用！「どきどき」では敵もカタく、え〜アイテムの場所やゴールドカードの出現位置なども違っているからです。…ほぉら高橋、体育館の方見てるんじゃない！話ちゃんと聞いとかないとぉ、受験のときに間違えても先生知らんぞ!?

➡最初は「わくわく」の方がオススメです。

ボンバーマン絵描き歌：ちょっと丸い四角のテレビがありまして〜、後ろにお月さんが見え隠れ〜、"語り：そうや、あの星や。ワイはあの一番星になるんや〜！" ランララ、そこにネコさん描いて〜、やっぱり消して〜、マユゲと目を描いたらできあがり！（って、絵がないとわかりません）

ボス戦指南

各ステージで待ち受ける凶悪なボスたち。彼らの攻撃パターンとその攻略法をこっそり伝授するぞ。ヤツらを強力ボムで吹き飛ばせ！

中ボス戦

中ボスは、爆風を3回当てれば撃破できる。ここでは、特殊攻撃の対処の仕方とゴールドカード5枚の取得条件を紹介するぞ。

その正体は正義の戦士!!

グリーンガーデン　ステージ2ボス

シリウス

●基本技で、正々堂々一騎打ち

シリウスには特殊攻撃はない。ボムを置いたりボム投げ、ためボムをぶつけたりと基本技のみで仕掛けてくる。ただし連続のボムキックには注意したい。一度くらうと、そのまま場外まではじかれることもあるのだ。

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆風を当てる
②ボムの爆風でとどめをさす
③ためボムで気絶させる
④タイム2000以内にダメージを与える　⑤ごうかくタイム20000以内にクリア

アタシを女王サマとお呼び!!

ブルーリゾート　ステージ2ボス

カペラ

●3発の連続衝撃波は脅威

ジャンプして放つ衝撃波3連発は、かなりの脅威。着弾したときに炎が上がり、これに巻き込まれると、持っているボムに誘爆してしまう。ただし、これは着弾したときにしかダメージを受けない。ジャンプしたらすぐにふところに飛び込み、投げボムのえじきにしよう。ジャンプしていないときに接近すると、大量のボムを出してくるので注意。

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆風を当てる　②ボムの爆風でとどめをさす
③ためボムで気絶させる　④ジャンプ中にボムを投げて当てる
⑤ごうかくタイム20000以内にクリア

■カペラは遠距離攻撃が得意なタイプ。接近してしまえば楽勝

完全無敵のバリア野郎

レッドマウンテン　ステージ2ボス

ハウト

●近づかない戦法でもOK!?

ヤツのバリアはクセもので、これに当たると気絶し、場外に投げられてしまう。バリアは一定距離に近づくと出るので、それより遠くからボムキックを当てて、気絶中にダメージを与えるのがベストだ。

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆風を当てる　②ボムの爆風でとどめをさす
③ためボムで気絶させる　④バリアに当たる
⑤ごうかくタイム20000以内にクリア

乱舞の前に敵はない!

ホワイトアイス　ステージ2ボス

レグルス

●近づけなければ楽勝!

タックル→乱舞で格闘ゲームばりの一撃必殺を狙ってくるのが、このレグルス。でも、タックル前に「いくぞ！」のかけ声があるので、かわすのはカンタン。また、タックルもそれほど多用しないので、倒すのには苦労しないはずだ。

⬆かなり手前の距離からためボムを投げ、爆発するまで左右に動いて、爆発を待つといい。

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆風を当てる
②ボムの爆風でとどめをさす
③ためボムで気絶させる
④乱舞のダッシュをボムで止める　⑤ごうかくタイム20000以内にクリア

ボス戦はじっくり：コラムでも説明したけれど、ボス戦でゴールドカードを5枚ゲットするには、すべてカンペキに条件を満たしてボスを倒さなければならない。とはいえ、条件さえわかってしまえばボスの動きを見切るだけでいいので大丈夫。とりあえずボスの動きを見切るようにしよう。

大ボス戦

ワールドの最後を守るのにふさわしく、4体の大ボスは強力なヤツばかり。ヤツらが持つ特殊能力は、一撃必殺のものばかりだぞ。

天駆ける青い翼

グリーンガーデン　ステージ4ボス

ドラゴ

●接近してきたときがチャンス

ドラゴの行動パターンは、接近してからかみつく、同じく接近してから火を吹く、遠くから滑空して足場の下を通り過ぎる、の3種類。それ以外のときは、こちらのスキを狙いながら周囲をはばたいたり旋回している。ドラゴが近づいてきたら、頭の斜め横に立ち、ためボムをぶつけよう。うまく爆発させれば、火だるまにできるぞ。また、足下を通過するときもチャンス。ためボムをタイミングよく投げ落とし、強力な爆風を全身に浴びせるのだ。

⬆ドラゴが接近してきた！

水中にひそむ怪魚

ブルーリゾート　ステージ4ボス

リバイア

●衝撃波はイカダのハシにおてろ

リバイアがジャンプしたときは、とても危険。ヤツの出す衝撃波は、足場のイカダを切りさくからだ。誘導して、ハシの部分だけを切らせるといい。衝撃波が出るまでハシにいて、飛んだときにイカダの中央に移動すればOKだ。その後の津波は、前進してやり過ごそう。

ハウルと巨神のコンビ

レッドマウンテン　ステージ4ボス

スプリガン

●腕を破壊してから頭を狙え

コイツの弱点は頭。しかし、最初の状態ではいきなり頭に攻撃することができず、胴体にはいっさいダメージを与えることができない。そこで、まずは腕から破壊することにしよう。腕を破壊したあとは、スプリガンが溶岩から頭だけを出すパターンに変わるので、レーザー攻撃が終わった直後のスキをついて、頭をためボムで爆破すればOKだ。

絶対零度のカミソリグモ

ホワイトアイス　ステージ4ボス

リッパー

●カラダを狙ってボンバー！

こいつの弱点はボンバーマンのはるか上にある胴体。ここにボムを当てるためには、空中でためボムを爆破すればいいのだ。ただしこれだと、爆風に巻き込まれる危険がある。安全にいくなら、敵の真下付近で立ち止まり、脚の動きが止まったら足元にためボムを投げよう。すると、ボムが上方向に跳ね返り、爆風に巻き込まれずに攻撃できるのだ。

⬆投げたボムが頂点にきたらリモコンを作動させよう

ボス戦でもゴールドカードは回収される

コラム　金爆先生

え〜みなさんはですね、これまでの授業で「ゴールドカードを全部集めたい」と考えていると思います。そこでキミたちに覚えておいてほしい。ボス戦でもらえるカードは、普通のステージのものと違いストックされないのです。ここでは今回取れなかった分は次回に挑戦して、というようにはいきません。1回で5枚全部取りなさい！

⬆大ボス戦では、体の各部を爆破するとカードが出現するはずです。

ボンボン爆ボン　隠し部屋はいくつある？：ステージによって違うんだけど、1ステージにつきひとつ以上の部屋が用意されているらしい。ほとんどの隠し部屋には、カスタムパーツが隠されているので、ぜひすべての部屋を訪れるようにしたいもの。ずりずりとカベぞいを歩くのが基本だ。

対戦勝利への道

最大4人までのプレイが楽しめるのがバトルモード。ここではバトルモードにおけるテクニックや攻略ポイントをチェックしていくぞ。ライバルより強くなりたい人は要チェック。

自分自身の実力だけで戦い抜くストーリーモードは、一度慣れてしまえば時間をかければ、クリアできるだろう。しかし、バトルモードは他人との戦いになるからそうはいかない。勝つためには、他人やステージを利用した戦いも考えなきゃいけないのだ！　ここではそんなテクの数々を紹介しよう。

テクニック① キックの鬼になれ!

対戦で多用したいのはボムキック。遠くの敵に攻撃できるし、爆発に巻き込まれて自滅、というおマヌケなこともなくなるからね。また、障害物と半キャラ分ズレた方向へ蹴ると、ボムは障害物をよけて進むことを覚えておこう。

➡たとえばこの位置から下方向へ蹴ると……。

⬅障害物に当たっても止まらずに右へズレて進んでいく。

テクニック② 高低差を利用せよ

上段から下段へボムキックすると、ボムは下へ落ちながら進む。しかしその逆は、カベにボムが当たるだけ。これでわかるとおり、段差のある地形では上段にいるほうが有利なのだ。下にいる場合は、上段へのボム投げで対抗するしかないぞ。

➡こうして上から下へボムキックしてみると……。

⬅下段のキャラへ攻撃しまくれるってわけ。

テクニック③ 死んでもあきらめない!

バトルモードで負けると、ハリーアップ表示が出るまでゴーストとなって敵のジャマができる。ここでただ遊んでいては、勝負師として失格だぞ。このとき対戦成績を確認し、いちばん勝ち星の多いキャラをジャマしよう。そのキャラを倒せれば、自分の優勝確率がアップするものね。

⬆ほかのキャラに勝たせ、ドを阻止するってわけ。

テクニック④ 応用テクもイロイロ!

①と似ているが、ボムをナナメに蹴ると、カベに当たっても止まらずカベぞいを進む。これでカベぎわの敵を狙おう。また、すでに置かれているボムに向けてボムキックすると、当たったボムが動き出す。すでに置かれているボムは爆発が近いはずだから、その近くにいる敵には有効な攻め方になるぞ。このほか、自分に向かってくるボムにボムキックを当てて動きを止めたり、ボム投げが当たるのをボムリフトで頭上をガードする、なんて戦法もあるぞ。

➡置かれているボムに向けてボムキック！

⬅蹴ったボムが途中で止まり、かわりに爆発寸前のボムが移動。

コラム 金爆先生 最後はオプションについて

はい〜、みんなは今日でこの学舎を巣立つことになりました。前途あるみんなには、この言葉を贈りたいと思います。題して「世間の"？"はアイテムではぎ取れ！」。社会に出たら、納得のいかない疑問がたくさんあります。「オプション」でも2つほど「？」が出てきます。いいですかぁ、この「？」マークが頭に浮かんだときは、フィールドマップ内のアイテムを探してみるのが有効です。…もうわかりますね。

⬆アイテム以外にもはがす方法はあるけど、あとはキミたちが自力で…。

チームバトルのコツ教えます

チームバトルは2対2に分かれて戦うのだけど、ただ敵を倒せば勝ちってわけじゃない。それぞれのチームには守るべきクリスタルがあって、これを5回破壊したほうの勝ちとなるのだ。敵を倒してもすぐ復活するので、ここはいかにして自チームのクリスタルを守りつつ、敵のクリスタルを破壊するかがポイントとなるぞ。基本的には、チームの一方がクリスタルを守り、もう一方が敵を攻めるという役割分担をする。そのうえで、以下に紹介するテクを使うなどして、チームを勝利に導くのだ。

●敵からボムを落とせ

●外に捨てて一時しのぎ

⬅クリスタルを持った敵はボムキックで狙う。

⬅クリスタルを外に捨てて時間を稼ぐのもテ。

対戦心得：テクニック的に同じレベルの人どうしが対戦をやると、1試合が長引く傾向にあります。また、試合展開も毎回似たものになりがちです。そんなときはメンタル対戦に持ち込みましょう。試合中、ギャグを連呼する、悲しい話や、ドキッとする話をするなどして揺さぶりをかけましょう（外道）

バトル6ステージポイント攻略

基本テクがわかったとなれば、次に覚えたいのはステージ。やっぱり、そのステージがどういう特徴を持っていて、気をつける場所がどこか、ということを知っておけば、戦いやすくなるというものだからね。バトルモードに用意されたステージは6つ。どれもがひとクセもふたクセもある戦いの舞台なのだ。自分のウデだけでなく、ステージをも味方につけて戦ってこそ、バトルモードの覇者となれると言えよう。勝利をめざすキミ、しっかり読んでくれよ！

さいしょのバトル

5本の柱と岩があるだけで段差はない、非常にシンプルなステージ。それだけに実力勝負になりやすい。

ココが危険地帯

ボム投げと同じように、この柱の上にクリスタルを置くと、ためボム以外では壊せない。チームバトルでは有効だ。敵をこの柱の上に投げて乗せるなんてテもある。

うえへ したへ

階段が入りくんだステージで、中央上段と下段左右にある足場が戦いの舞台になるだろう。

ココが危険地帯

階段を利用すれば、ボムを上に送ることができる。さらには反対側の階段に送り込むこともできるので、うまく利用してほしい。上段中央からのボム投げはあまり効果がない。

ピラミッド

その名のとおり、ピラミッドをモチーフにしたステージ。上に行くほど足場がせまくなるぞ。

ココが危険地帯

下段にはアイテムの入ったブロックがいっぱいだけど、上段からの攻撃をモロに受ける危険が。ここはセオリーどおり、上段から下段へのボムキックだけで戦い抜こう。

よくばり はまれ

中央に行くほど下段に移動する形になっていて、上段にもどるのがとてもたいへん。下段にはアイテムが。

ココが危険地帯

下段に落ちたキャラは左右の4か所の階段からしか上へもどれない。ということは、ここを押さえておけば有利に戦えるってことだ。なお、下段への攻撃はためボムがベスト。

てんごく じごく

広い下段と細長い骨組みのような上段とに分かれている。やはりアイテムは下段にあるのだ。

ココが危険地帯

上段がせまいので一見すると戦いにくそうに感じる。でも、ボムキックでなく、ためボムの投げを多用していけば、下段へ十分攻撃できるぞ。下段からの反撃はないので安心。

くさばのかげで

中央に草が生えていて、そこに足を踏み入れたものをおおい隠してしまう。注意力が要求されるステージ。

ココが危険地帯

言うまでもなく、ここで注意すべきは中央の草地。ここにボムがあっても、注意しないと気づかない場合もあるからだ。また、ここではためボムせずにボム投げするのが有効だぞ。

ボンバボン爆ボン

12月号予告：次回は完全攻略と題し、今回紹介できなかった大ボスのゴールドカード攻略、ワールド5の攻略にスポットを当てるぞ。そのほか、まだ口に出して言えない、あ〜んなネタやこ〜んなヒミツもい〜っぱい用意。ビッグな特集になるから、期待しててね！

開発者直撃インタビュー

『爆ボン』完成間もないハドソン札幌開発室に直撃取材！ ディレクターの奥野さん、ゲームデザインの印南さんにインタビューをしてきたぞ。

ディレクター
奥野仁さん

『爆ボン』全体のディレクションを担当。ヒゲが渋いナイスガイ。『爆ボン』でいちばん見てほしいところは「やっぱりパズル部分ですね。自分でもテストプレイしていて、解けたときはかなりエキサイトしました」とのこと。ちなみに対戦の腕前はそこそこといったところ(笑)。本誌編集部との対戦では、ほぼ互角の勝負でした。ぜひまた、対戦してくださいね。

ついに完成し、発売直前となった『爆ボン』。ここでは、生みの親である2人に、開発秘話や見どころを存分に語ってもらった。開発者の魂の叫びを聞け！

——ついに『爆ボン』完成しましたね。パズル要素がかなり強いアクションになりました。

奥野：『爆ボン』は企画から含めると2年ほど前からスタートしているんですが、当初から3Dにしよう、いろんな仕掛けを解いていくものにしようというコンセプトがありました。

——今までとは違う『ボンバーマン』ですよね。

奥野：開発に入るときに最初に意見が出たのが「『ボンバーマン』ってあまりにも〝作業感〟が強すぎたよね」ってことなんです。『爆ボン』ではそういうのをやめようと。それで、ゴールドカード探しなど、マップを探索する楽しみを加

⬆2年近くにわたる開発が無事終わったということで、2人ともなごやかな表情でした。おつかれさまでした。

えて、長く遊べるようにしました。

——ボンバーマンってジャンプできませんよね。

奥野：そうですね。〝飛べない〟というのは最初から決まっていましたね。

印南：で、足場を渡るときや高い場所に行くときは、ボムを踏み台にするというボムジャンプを使って進んでいくようにしました。

——ボムジャンプを使って高い場所に登っていくというテクニックは、ゴールドカードを集めるときにかなり重要になってきます。

奥野：そうです。ゴールドカードやカスタムパーツといった要素は「長く楽しめる」ことを狙ったものです。せっかく3Dのマップを作ったんで、すみずみまで楽しんでもらおうということですね。だから、ボム階段などの高度なテクニックを使った先には、ゴールドカードやカスタムパーツがあることが多いです。

印南：普通にステージをクリアするには、ボム階段は使わなくていいようにもなっています。ためボムとボム投げのふたつさえマスターできれば、ステージクリアすることはできるんです。「パワー」を取らなくてもクリアできます。進むのが難しい場所はクリアには関係ないことが多いので、とりあえず先を急いでもいい。

——仕掛けの解法もただひとつだけというわけじゃないですよね。いろんな解法がある。

印南：解き方は何通りあってもいいと思うんで

開発者だけが知っている㊙テクニック［ボムを積むときのちょっとしたテク］

ゴールドカードを取るときや、後半のステージでは、ボムの積み方がとても重要になってくる。きちんと狙った位置にボムを置けるかどうかがカギとなってくるのだ。ここでは、開発者である2人に教えてもらった、ボム積みに役立つテクニックを3つほど紹介しよう。どれも、特に難しい操作が要求されるわけではないけれど、使いこなせばボム積みのウデが大きくアップするものばかり。ぜひ活用してほしいのだ。

①ニュートラル投げ

⬆3Dスティックを倒さずにボム投げするときの飛距離を覚えて、ボム積み時はかならずその距離から投げるようにする。

②蹴り止めで積む

⬆高いところからボムを積むときは、投げるだけでなく「蹴り＆Rトリガー」による蹴り止めを利用する。思った位置に詰めるぞ。

③ボムはさみ積み

⬆積んだボムは、ぴょんぴょん跳ねている。跳ねているときにできるスキ間にボムを投げることで、どんどんボムを上に積める。

ボンバボン 爆ボン

開発秘話①：インタビュー部分でもふれたけど、4分割画面での対戦プレイも作ってみたんだって。でも、4分割画面にしてしまうと、相手の状況がわかりにくいのがいちばん困るんだとか。相手が何をしようとしているのか、アイテムがどこにあるのか、などが把握しづらかったんだそうだ。納得。

すよ。ここに行くのにボクはこういうやり方したんだけどキミは？　みたいな話ができればね。
奥野：スタッフの間でも千差万別ですよ。めちゃくちゃな解き方で進んでいくヤツがいた(笑)。
――ボス戦でのゴールドカードの取り方がなかなか難しいですよね。
奥野：ボス戦も、ただ攻撃すればクリアできるというのではおもしろくないので、いろんな攻撃の仕方をすると、ごほうびとしてゴールドカードがもらえるということにしました。
印南：一見難しいですけど、ボスの動きにはパターンがあるので、じっくり戦えば大丈夫です。
――ゴールドカードは全部集めると何かある？
奥野：スゴイことが起こります。まだ言えないんですけどもね(笑)。苦労して集めるだけの価値はあるので、ぜひ全部集めてほしいですね。
――対戦モードも、爆風が球状になったことでちょっとプレイ感覚が変わりました。
奥野：画面を4分割するという案もあったんですよ。ただ、まわりの状況を把握しづらいので、最終的にはあのスタイルになりました。
印南：敵を持ち上げて場外に投げるという新しい戦術があったりしますけど、基本的には『ボンバーマン』なんで、スグに慣れると思います。
――開発で苦労したところはどのへんですか？
奥野：3Dのボンバーマンを作るのに苦労しましたね。ボンバーマンって丸いじゃないですか。"球体"をポリゴンで表そうとすると、ポリゴン数をたくさん使ってしまうんですよ。でも、かわいく作れたので気に入ってます。
印南：3Dのマップを作るのには苦労しましたね。最初はLEGOブロックをたくさん買ってきてマップを組み立てたりもしましたし(笑)。ぜひ、マップはアチコチ歩いてほしいですね。
――本日はありがとうございました。

➡札幌のハドソン開発室。高性能SGIのマシンがたくさんある。

ゲームデザイン
印南好司さん

世界観や大まかなマップレイアウトから、こまかい仕掛けの数々までを担当。続編はどうですかという質問に「しばらくボンバーマンは見たくないんですが、少したつとやりたくなるのかもしれませんね」だって。

TOPIC 東京ゲームショウ『爆ボン』バトル大会盛り上がりました！

さる9月6日、幕張メッセにて開催された東京ゲームショウにおいて『爆ボン』の勝ち抜き対戦バトル大会が開催された。会場となったメディアワークスブースには、60名以上の出場者が集まり、ホットな対戦バトルを展開したのだ。大会当日は、ソフト発売前ということもあって、出場者は操作にとまどうかとも思われたんだけど、そこは『ボンバーマン』シリーズ。みんなコントローラを握ったとたんに、思いどおりにボンバーマンを操っていた。激しいバトルの末、勝ち抜きバトルキングとなったのは、石岡佑介クン。大会後に、本誌編集部の『爆ボン』名人・すまぼん豊島とのエキシビジョンマッチに臨み、こちらでも見事に引き分けに持ち込んだ。バトル勝者には『爆ボン』ソフトなど豪華賞品がプレゼントされたぞ。

⬅100インチの大スクリーンでの熱気あふれる対戦バトル。みんな真剣だったぞ。

➡こちらが対戦バトルキングとなった石岡クン。すまぼんといっしょに勝利のポーズ!!

開発者だけが知っている㊙テクニック［対戦バトル必勝テクニック4選!!］

ここでは、本誌編集部が奥野さん、印南さんと直接対戦することで学び取った必勝テクニックを4つ紹介しよう。どれも、たっぷりとやり込んだ2人ならではのもの。ぜひ、キミも覚えて活用してほしいのだ。

⬅時間がたつのも忘れて対戦。でも負けました。ガックシ。

ゴースト2人でハメる！

やられてしまったゴーストどうしで共闘して、いちばん勝ち星が多い人を狙う戦法。ゴースト2人相手では、勝ちめはかなり低くなるのだ。

建物に隠れる

ヒッソリと障害物や建物のカゲに隠れて、対戦相手が自滅するのを待つ戦法。この戦法を使うと、思わず無口になってしまうので注意すること。

頭を利用して場外に

持ち上げた敵をためボムにぶつけると、跳ね飛ぶ。このとき、飛んだ敵の真下に入ると、頭の上でお手玉状態にできる。そのまま場外に運ぶのだ。

ボムを隠す

設置したボムの上で、しばらくジッとしていて、爆発寸前になってから蹴るというテク。待ちすぎると自爆してしまうこともあるぞ。

開発秘話②：『爆ボン』では爆風が球状になっているよね。でも、開発当初は従来どおりの十字クロス状の爆風だったんだとか。でも、実際に作ってみたら、思ったよりもボリューム感とか爆発感が少なかったので、あのような球状の爆発になったんだって。なるほどね。

これを読めばキミも『ゴエモン』博士!! 『ゴエモン』に関する88の謎

発売から1か月以上もたったので、クリアした人も多いハズ。そんな人のために、今回はゲームをより深く楽しむための『ゴエモン』88の謎に迫ってみました。読むベシ!

N64	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	発売中
	●コナミ●ACT●128M	¥8,900

金・銀のまねきネコはどこなの？編

エンディングのあとに、ゲットしたまねきネコの数が表示されるよね。みなさん45個全部ゲットしたかな？　全部とれてなくて夜も眠れないというアナタのために、金と銀のまねきネコすべての場所を大公開しちゃいます。

謎1 はぐれ町の大江戸城お堀

これはスグに気がついたハズ。橋が壊れて、卍ブロックでわたるところの左側。もちろんチェーンキセルがないとダメだぞ。

謎2 はぐれ町の関所のあるブロック

⬅関所がある場所から東方向にある。意外と気がつきにくい。

謎3 カイの街道の北東

はぐれ町から茶店をすぎて橋をわたり、スグ右にある橋をわたった先にポツンと置いてあるぞ。富士山に行く前にゲットしておこう。

謎4 富士山の1F

富士山の1Fから2Fへ行くはしごがある場所から、ちょっと先にある。すき間があるのでジャンプして行こう。

謎5 改造・大江戸城1F

カブトガニが泳ぐ池の部屋（これゾウくんがあるところ）。泳いで行くとカンタンにゲットできるぞ。

謎6 改造・大江戸城2F

つり天井がある部屋のとなりの部屋。掛け軸の前に置物みたいに置いてある。敵がいるので注意しよう。

謎7 改造・大江戸城3F

仁王ロボコンゴウがいる部屋のトビラの前にこれみよがしに置いてある。これをとらなかった人は、さすがにいないよね。

謎8 改造・大江戸城2F

➡コンゴウを倒したあとに来ると、ふさがれていた通路が通れるようになる。

謎9 ムサシの東側

東北への洞窟へ行く通路の下（坂を下りたところ）にある。鉄の箱を動かさなくても大丈夫。早めにゲットしておこう。

謎10 ざぜん町・ししおどし

➡池のそばにある"ししおどし"をたたくと上からまねきネコが落ちてくる。

謎11 カメ石・竹やぶ

⬇立て札を読んでみると、何やらあやしいメッセージが……。

⬆では、メッセージどおりにその方向にカメ石を押してみよう。すると、まねきネコが出現するぞ。

謎12 ヤマト・三重の塔

カメ石を押すと入れる三重の塔。この塔の最上階まで上ると、まねきネコが置いてあるぞ。落ちないように注意してゲットせよ。

謎13 ヤマト・三重の塔

➡落ちないと行けない場所（写真の位置）にもうひとつあるぞ。うまく落ちよう。

謎14 夫婦岩

カメ石を動かすと、この場所にワープしてくる。岩の頂上の鳥居の前に、まねきネコがポツンと置いてあるぞ。

謎15 アワジ・ツーリスト近くのガケ

⬅ここは、気づきにくい。視点変更を使うと発見できるぞ。

謎16 カズラ橋・橋の下

川の真ん中の小島。川からは上がれないので橋から落ちて行こう。イヨ側の床から落ちると島に乗れるぞ。敵に気をつけてネ。

謎17 えらやっちゃ村

だんだん畑のあるブロック。稲を干しているところ（屋根みたいヤツ）の下。ちびエビスンがないとゲットできないぞ。

謎18 どうご温泉

おもちゃ城へ行く途中の、金あみで仕切られた場所から入るとある。上から落ちても行けるけど、めんどくさいからやめとこう。

ゴエモンの謎46 プレイ時間

みなさん、何時間くらいでクリアしたかな？　アンケートなどを見ていると20時間くらいが多いみたい。ACTが得意じゃない筆者が、9時間ちょっとでクリアしたのて、もっと早いと思っていたのに。まぁ、サンプルのときからプレイして鍛えてたからかな

ゴエモンの謎47

どうご温泉の奥にある温泉。ここにしばらく入浴していると、体力が全回復するのだ。ただし、Zトリガーボタンでしゃがんでいないと回復しないので注意してネ　おもちゃ城をクリアしたとき、体力が減っているだろうから、ココで命のせんたくでもしておこう。

謎19 ゴーストおもちゃ城・1F

大きなこけしのある部屋。こけしの頭の上にあるぞ。ジャンプでとりに行くのだけど、タイミングが難しい。慎重にジャンプせよ。

謎20 ゴーストおもちゃ城・1F

クレーンゲームの電源スイッチがある場所に。とり忘れると、またココに来なくてはならないので、かならずゲットするように。

謎21 ゴーストおもちゃ城・1F

竹トンボやコマがある大きな部屋の真ん中。泳いで行くとダメージを受けるので、コマからジャンプして行くのがベスト。

謎22 アキ〜ナガトの鳥居の上

マップ南にある鳥居の上にあるぞ。ヨコにある動く床に乗って行こう。鳥居の上は足場がせまいので、落ちないように注意。

謎23 ゴーストおもちゃ城・2F

➡ちびエビスンでわたるのが、いちばんカンタンなハズ。

謎24 アキ〜ナガト北

⬇この入り口から陸に上がると、細い道が続いているぞ。

⬆行き止まりかと思いきや、下にすき間が。となれば、ちびエビスンでしょう。サクッといきましょう。

謎25 イナバ砂丘・オアシス

Iごうデンチが落ちている場所のスグ近くにある。砂丘は広いので迷いやすい。マップを見ながら行こう。

謎26 ビゼン○○・倉庫の中

サスケが仲間になったら、ここのヒビの入ったトビラを花火爆弾で開けよう。小判もあってとってもお得です。

謎27 ビゼン○○・倉庫の中

ここにはもうひとつ、まねきネコがあります。ちゃんと全部の倉を花火爆弾で開けて、チェックしよう。

謎28 フェスティバルてんぷる城・東寺

西寺、東寺、中寺の連絡通路になっている部屋。屋根の上にまねきネコがある。はしごを登って、ぐるっと回ってとりに行こう。

謎29 フェスティバルてんぷる城・中寺

中寺の、2階構造になっている場所。細い足場をわたって、動く足場の先にある。先月号のMAPを見るとわかりやすいハズ。

謎30 フェスティバルてんぷる城・東寺

極寒のくないがあった場所の向かい側。サスケの飛行の術がないとゲットできないので、あとで来よう。

謎31 フェスティバルてんぷる城・西寺

西寺の北東にある。熱い足場を抜けて先に進むと、西寺の裏側に出る。そして、北東側の方に行き、はしごを降りたところ。

謎32 フェスティバルてんぷる城・北寺

大きなコイのぼりが、グルグル回っている部屋。真ん中にある柱のてっぺんにあるぞ。4つめのコイのぼりで上って行くベシ。

謎33 東北への洞窟2

洞窟へ入って左側に行くとまねきネコが落ちている。ちなみに、上の動く足場で失敗するとココに落ちてきます。

謎34 ウゼンの洞窟

けごんの滝に行く途中にあるこの洞窟にあるぞ。下にワザと落ちてみよう。はしごの近く、壁に隠れているので見逃しやすい。

謎35 ○○○の滝のウラ

⬇人魚に変身して潜ると、北西方向に隠し通路がある。

⬆そして、その隠し通路を進んで行くと滝のウラに出るのだ。そこには、金のまねきネコがあるぞ。

謎36 お祭り村・隠しようず屋付近

➡お祭り村の中央にある池に潜ると隠し通路があり、ここを抜けると…。

謎37 ヤマト・北西川の中

➡川の北西に隠し通路がある。人魚へんげの術を使って潜ろう。

謎38 ゴーストおもちゃ城・B1

将棋のコマがたくさん水に浮いている部屋。ここの真ん中あたりで人魚になって潜ると、下に銀のまねきネコがあるぞ。

謎39 日本海・海中

➡MAPの右下あたり、日本海に入って下に降りてズンズン左に進んで行こう。

謎40 ざぜん町・かも川

⬇かも川のこの場所です。気になってませんでした?

⬆サスケの飛行の術がないと行けないぞ。しかも、ギリギリの高さまでしか飛べないので難しいかも。

謎41 ミュージカル城・○F

扇子が閉じたり開いたりする部屋。部屋の北東の高台にあるぞ うまく扇子をとび移って行こう。

謎42 ミュージカル城・○F

BIのトビラがある部屋。目立つ場所に置いてあるので部屋に入ったらスグわかるハズ。とるのもカンタンだし。

謎43 ミュージカル城・○F

➡大きな水そうがある部屋のこの場所。水そうのフチに登ってジャンプで行こう。

謎44 ミュージカル城・○F

中央ホールから降りてきたら左に行かないで、まっすぐ降りてみよう。すると、ちょっと行ったところにまねきネコがあるぞ。

謎45 ミュージカル城・○F

⬇入ってスグの2F部分、○○の絵を調べてみると…。

⬆なんと、ウラの隠し部屋にワープするのだ。ここに最後のまねきネコがあるぞ。これで45個全部そろったぞ。

キャラの性能って?

先月号でも書いたけど、ヤエちゃんやサスケって他の2人とくらべると、足の速さやジャンプ力があるカンジがするよネ。本当のところどうなんでしょう? 「基本動作に関しては、ほとんど性能差はないです」(コナミ広報) そ なんですか、気のせいだったんですネ。でも、ほとんどってコトは、ちょっ くらい足が速かったり、ジャンプ力があったりするのかも(しつこいかな?)

ゴエモンの謎48 宇宙から戻れない

まねきネコを集めるときに注意したいのが、宇宙へ行くときだ。一度宇宙に行ってしまうと戻れないので、とり忘れたまねきネコがある場合は、行く前のデータをとっておこう(土偶に乗る前ネ)。でも、なんで戻れないんでしょう。別に戻れてもイイのにネ。

ここがつまって困ってるんだけど編

先月号で予告しておきながら、攻略の続きをやらないわけにはまいりません。てなわけで、ここでは東北以降でつまりそうなところを中心にピックアップしてみたぞ。しかも、ボスの攻略法やら、お得な情報もつまっているわよん。

エンディングを見ると、スタッフスクロールに出てくる人数が少ないカンジが。いったい何人くらいで制作したんでしょう。「20人以上です」（同広報）。「マリオ64」は30人以上、「J2」も30人以上と他のソフトとくらべるとちょっと少ないかな。でも、少人数でこれだけのソフトを制作できたなんてコナミのN64チームってスゴイのでは。あと、女性が多いよね。うらやましいかぎり。

謎50 まねきネコを全部集めるとどーなるの？

前のページでまねきネコのありかを45か所全部紹介したけど、集めると何かイイことがあるの？　なんて疑問に思っているアナタ。当然あるに決まっているじゃないですか。45個集めてクリアすると、オプションに「連戦！　巨大ボスモード」なる項目が出現するのだ。

これは文字どおり、３Ｄボスと連続で戦えるというスグレモノ。

クリアおめでとう！
あつめたマネキネコのかず
大変でした…

⬅イエ～イ、全45個集めたッス。この道のりは、ツラくキビしいものでした……。思い出しただけでも涙が出てきます。

オプション ジャーン！
サウンドモード
連戦！巨大ボスモード

⬆で、エンディングが終わってタイトル画面になったら、オプションに入ってみましょう。すると、新たな項目がっ！

⬇このモードで、友だちとタイムアタックしてみるのもイイかもネ。キミは何分くらいで全ボスを倒せる？

謎51 ボンバーステージのコツは？

３Ｄボス戦を左右するといっても過言ではないボンバーステージ。ここで油や金を集めるコツ。３Ｄスティックは下に倒しっぱなしにしてスピードを下げる、ハナ小判は連打する、左右に動く、足を引っかけるワナは飛びこさず破壊。以上だ。

⬆スピードは上げないように。人生ゆっくり行きましょう。

➡ハナ小判で破壊するのがいちばんカンタンかな。

謎52 美しく3Dボスに勝つ方法とは？

ボンバーステージのコツがわかったら、お次は３Ｄボスステージ。全ボス共通の攻略法としては、チェーンキセルで引き寄せて百烈パンチ（またはコンボ系）でボスを転ばして、んが砲を撃つ。このパターンで楽勝のハズ。ただし、３体めのボスにはこのパターンは通用しないけどネ。

⬇捕まえたらＡorＢをすばやく連打して引き寄せよう。

⬆コマンドは、ボスを引き寄せている最中に入れよう。

⬆転んでいるときにんが砲。後半のボスは起きるのが速いので注意。

謎53 岩がジャマで通れない場所があるんですけど

いたこのおばあさんの居場所への道に大きな岩がある。これは、レベル２の武器じゃないとこわせないのだ。そういえば、おまつり村にある人の弟がいたハズ。その人の話を聞くと、そのお兄さんが武器をパワーアップしてくれるようだ。

⬆ここですココ。しかたないので、村に戻りましょう。

➡何でも、富士山にいるキセル職人のアノ人の弟さんらしいです。

謎54 いつになったら人魚になれるの？

全国200万人のヤエちゃんファンの方、おまっとさんでした（愛川欽也風）。人魚へんげの術の修行は、東北に来てスグにけごんの滝に行っても修行はできないぞ。いたこばあさんと会話しないとダメなのだ。まず、彼女に会いに行こう。そうすれば、滝のぼりの修行をすることが可能に。早く修得してヤエちゃんのセクシーな姿を堪能(たんのう)してください。

謎55 隠れたお店ってどこにあるの？

おまつり村の子どもが言っていた隠れたお店。このお店は、村の池からじゃないと行けないのだ。人魚へんげの術がないとダメなので、修得してない人は、けごんの滝に向かおう。池の中に入ると隠し通路があるので、そこを通ると……。

⬆普通の人じゃ行けないお店って、もうかるのか？

➡村の池に潜ると、あやしい通路を発見。さっそく入ってみましょう。

ゴエモンの謎65 ミニゲーム　「ゴエモン」シリーズでおなじみのミニゲーム。今作は修行がそれに近いけど、ミニゲームとはちょっと違うカンジ。「２」ではやっぱり、ＳＴＧやＰＺＧが欲しいよネ。個人的にはバンジー真剣白羽取りが好きなんですけど、ポリゴンで再現してくれるとれしいです。

謎56 ストーンサークルっていったい……？

日本海海岸線の先にあるストーンサークル。真ん中にある土偶に乗っても何も起こらないし……。気になるよネ。実はココ、あるアイテムがないとダメなんです。

⬆アイテムがそろってないと土偶ちゃんは、動いてくれません。ガッカリ。

⬇ちなみに、アイテムがそろっていると、目から怪光線を発射（ちょっとウソ）。

ピカッ!

謎57 行き止まりなんですけどどうすればイイの？

日本海に潜ったら入り口らしきモノを発見。でもでも、厚いトビラでふさがれているじゃないですか。そんなときは近くを探索してみよう。すると、マップ北西にスイッチが見つかるハズ。

➡開け！ゴマ！　なんて呪文を唱えても開くハズもなく……。

⬅スイッチがこんな場所に。Bのダッシュアタックで押そう。

謎58 スグに外に出ちゃうんだけどどうして？

日本海海中にあるネオ桃山幕府の潜水艦。中に入ってみてもスグに流されて外に出てしまう。ここは流れに逆らって矢印の方向に行ってみよう。すると…。

⬆矢印の方向に泳いで行こう。矢印は見にくいので注意すること。

⬇あんなトコロに入り口が。ココからぐるめちっくサブまりん城に入れるぞ。

謎59 先にトビラが見あたらないんですけど

お城の中を進んで行くと、行き止まりにぶつかるハズ。目の前にあるのは水だけ……。そうです、人魚へんげの術を使って潜れば先に進むトビラが発見できるぞ。

⬆水以外、何もない部屋に着きました。勘のイイ人なら答えはスグにわかるよネ。

⬇なんと、水中にトビラがあるのだ。なんと自動ドアとは信じられません。

謎60 ぐるめちっくサブまりん城をクリアしたら次はどこへ行けばいいの？

そう、ついついラストボスステージでハッスル（ヤオジくさ〜）してしまって、ポロンたちと交わした会話の内容を忘れてしまうよネ。で、この後なんですが、最後のミラクルアイテムを探しにざぜん町へ行くのだ。ちなみに、サブまりん城にはもう入れないのです。あしからず。

⬆2台め3Dボス・タイサンバ2。でも、なんで2なのかは不明。

⬆そういえば、こんなコトを言ってましたよネ。思い出しました？

⬆そんなこんなで、やってまいりましたざぜん町。情報収集をしよう。

謎61 カッパの好物って何ですか？

あるアイテムをゲットするために必要な、カッパのキハチの好物。アナタ、カッパの好物といったらアレしかないでしょう。カッパ巻きというくらいなんだからねぇ。

⬅どこで手に入れるかが問題。町の人の話を聞いていればわかる。何度もカッパに話しかけてもわかるけど。

謎62 そういえばサスケの飛行の術はいつ修得するの？

もうゲームも後半。いつになったら飛行の術を修得できるのか、ヤキモキしていた人はご安心を。カッパと話をして、金キラ寺の和尚と会話すると修行場の場所と入るためのカギが。さっそく、くらしきにあった、特別なカギで閉まっていた倉に行ってみよう。そうすれば修行ができる。

⬆なんと、和尚ってやさしいのネ。今度、歌でも聞いてあげましょう。

⬆サスケで行くと修行させてくれるぞ。ココロの準備はいいかな？

⬆ジャンプするとき、上の板に頭が当たらないように注意。

謎63 アイテムがそろったらどうするの？

飛行の術も修得し、カッパからアイテムをゲット。ん？　でもアイテムをそろえて何するんでしょう。あやしい場所といったら、ストーンサークルの土偶さんがあったトコロか。

⬅そう、ココに来るとネオ桃山幕府の本拠地に行くことができるのだ。ただし、戻って来れないので注意。

ゴエモンの謎秘 アクションの秘密

物を持ち上げるアクションって、このゲームで2回しか使わないよネ（おもちゃ城で球根を持ち上げるときと一触即発の術の修行）。もしかして、このアクションを使ったイベントが用意されていたのかも。容量の関係でなくなったイベントってどのくらいあるんでしょう。「いやはや、いっぱいあります……」（同広報）。うーん、128Mもあるのに容量がぜんぜん足りないとは……

ゴエモンの謎66 修行場のオヤジは…

マッスル修行と飛行の術の修行場のオヤジ。あの人たちって同一人物なんでしょうか。はぐれ町からくらしきに引っ越したとは思えないけど　兄弟だとしても、うしろにいる病弱な娘さん（奥さん？）が同じというのは……。あんな濃い顔の人が、２人いるとは思えないし、不思議です。

ちょっと気になるソボクなギモン編

このページでは『ゴエモン』に関する、攻略とはちょっと関係ない疑問をとりあげてみたぞ。別に知らなくてもいいけど、知っているとちょっとシアワセになれるというステキなモノだ。『ゴエモン』ファンは必読だ!!

謎68 『ゴエモン』の歌は、ゲームでしか聴けないの？

アニメのような歌が印象的な、今回の『ゴエモン』。ゲームの中だけでしか聴けないのはもったいない、と思っていたら、CDの発売が決定。シングルは9月26日、アルバムは10月3日、キングレコードから。

⬅くわしくは今号のニュースクリップ（P145）をどうぞ。

謎69 ヤエちゃんはナゼサカナ人間にならない？

『ゴエモン』ファンなら、なくなってガッカリしているハズのヤエちゃんのサカナ人間姿。そのへんをコナミさんに聞いてみると「仕様上の都合です」（同広報）だそうです。次回作に期待しましょう。

⬅これがサカナ人間。ぜんぜん役に立たないんだけど、ステキ。

⬅N64であれが再現されていればよかったのに。残念無念。

謎70 『ゴエモン』アニメの続報は？

先月号のニュースクリップで紹介した『ゴエモン』アニメ。なんと、主題歌はあの猿岩石が歌うことに決定。タイトルは「少年の羽根」。ちなみにエンディング曲は「O.K！O.K！」で歌は栗林みえちゃん。そして、気になる声は、ゴエモン・松本保典／エビス丸・緒方賢一／ヤエちゃん・久川綾／おみっちゃん・丹下桜と豪華。10月4日からのTBSでのOAが待ち遠しいネ。

⬆アニメでは、おみっちゃんはゴエモンの恋人なのだ（自称だけど）。
➡アニメのストーリーで、ゲームを制作してくれるとイイやネ。

謎71 ゴエモン・インパクトって宇宙人じゃ……

SFC版4作めの『ゴエモンきらきら道中～』で語られた衝撃の事実。なのに今回はメカという設定。これは変でないかい。「きらきら道中後半で、インパクトはインパクト星人によって作られた最終兵器という設定になっています。だから結局メカなんです」（同広報）。ガーン、それは知りませんでした。途中までしかプレイしてなかったもので……。これは、早とちりをしてしまって申し訳ないです。

⬅これが問題のシーン。たしかにインパクトは、どこから見たってメカですわな。

⬅今回は、アメリカの映画スターという設定だ。はたして、ゴジラよりも人気があるのか。

謎72 インパクトの乗り方がヘン

水木一郎の歌とともに流れるインパクトのデモ。これをよく見てるとゴエモンがインパクトの口から入って、食道を通って目に行く。ナゼこんなに遠回りするんでしょう。口からスグ目に行けばイイのにと思っているのは、私だけでしょうか。

⬆入るというよりは、食べられているという気がするんですけど。
➡操縦席に下から上がってくる。いったいどういう仕組みになっているのでしょう。

謎73 忍者ネコ・クロベエがいるって本当？

SFC『ゴエモン1』に出てきたクロベエが、今回も出演していることが判明したぞ。彼は今は何しているのかな？「ゆき姫のペットとして生活しています」（同広報）。うらやましい…。

⬆頭だけの出演とは、さみしいかぎり。『1』の設定を考えると、ペットになっているのもうなづける。

謎74 2人同時プレイがなくなった理由とは？

最初は3D・ACT初の2人同時プレイ可能と発表されていた『ゴエモン』。ナゼなくなってしまったのでしょう？「いろいろ、諸事情がありまして……（もう触れないでください）」（同広報）。ウウッ、何かあったんですネ(涙涙)。ゴメンなさい、もう触れません。

⬅これが幻となった2人同時プレイイメージ画面。『2』に期待せよ。

出雲神社やコンピラ山と、各地方の観光スポットがたくさん出てくる今回の『ゴエモン』。やっぱり、開発のために取材旅行には行ったんでしょうか。仕事にかこつけて全国に旅ができるなんて、うらやましいかぎり。「行ってません、京都の神社仏閣や映画村に行ったぐらいです」（同広報）。京都の神社に行けただけでもイイじゃないですか、と言いたいけどご近所でしたね、コナミ大阪は。

ゴエモンの謎85 ゲームの声優って

ゲームの声優はアニメの声優とチト違う。ゲームでは、ゴエモン・太田真一郎／ヤエちゃん・笠原留美／サスケ・堀絢子となっている。ちなみにアニメとは関係ないけど春風ダンシンは山寺宏一／マーガレット蘭子は三石琴乃です。また、エビス丸は同じ人。声をくらべると楽しいかもね。

謎75 ツーリストの存在理由とは?

1回しか使うことのないツーリスト。何か意味があるのでしょうか。すごく気になるんですけど? 「イベントのカットや変更のためです」(同広報)。ムムム、そうですか。そのカットされたイベントが、どういうのか知りたいトコロですな。

⬆オネーさんの「いらっしゃいませ」という声がグーです。
➡P.91の「たのしいゴエモン教室」にも、このことが書いてあるので読んでみてネ。

謎76 コナミコマンドは使えるの?

コナミといって忘れてはならないのがコナミコマンド。『ゴエモン』でもコナミコマンドを使ったウラワザはある? 「入っていません」(同広報)。そういえば、このシリーズってコナミコマンドのウラワザってなかったよネ。

⬅何度タイトル画面でコナミコマンドを入れたことか……。

謎77 エビス丸は裸でプレイできないの?

オープニングで見られるエビス丸の裸姿。もしかして裸のエビス丸でプレイ可能なの? 「できません」(同広報)。う～ん、つれない返事。データがあるってコトは、理論上できるハズなんですがネ。まぁ、しかたないです。

⬆今回の「ゴエモン」のキーとなる裸(大ウソ)。この姿でプレイできたらウレシイんですけど。
➡ちなみに寝るときも、もちろん裸。さすがエビス丸。カゼひかないでネ。

謎78 どうしてセーブは3か所なの?

コントローラパックに対応しているんだから、もっとたくさんセーブできればイイのに、どうして3か所なの? 「『ゴエモン3』から仕様を引き継いでいるからです」(同広報)。だったら、コピーぐらいできても……。パックどうしのコピーができないのは任天堂側の仕様らしいです。

⬆3か所しかセーブできなくて、記事作成のときはスゴク苦労しました。

謎79 占い屋にいるダンサーのおどりは誰が振り付けをしたの?

プラズマ占いにいる、変なダンスを踊っている2人。実は、このダンスの振り付けをしたのは、キャラ担当の汐陽(かわはら)さんがしたらしい。踊っているところを想像すると…(笑)。

⬅この人が汐陽さん。振り付け師として、デビュー間近?

⬆ヨコで踊っている2人のコトです。メチャクチャ変なダンスなんですけど……。

謎80 エビス丸の武器が毎回変わるのはナゼ?

先月号の欄外でも書きましたが、エビス丸ってシリーズごとに武器が違うよネ。これって開発者の趣味なんでしょうか? 「エビス丸が、“気分屋”さんだからです。毎回、マイブームがあるんでしょうネ」(同広報)。なるほど、エビス丸らしいです。ちなみに次回はどんな武器になるんでしょう? 「それはまだわかりません」(同広報)。ちょっと気が早かったですね。まぁ、どっちにしろ武器が変わるのは間違いなさそうなので、楽しみにしてましょう。

ふえ

➡『ゴエモン』のエビス丸。これは普通なカンジですよネ。

ハリセン

➡『ゴエモン2』の攻撃法。このへんから、ちょっと色物入ってます。

フラフープ

➡『ゴエモン3』ではフラフープ。これが武器になるんでしょうか?

リボン

➡『きらきら道中』ではコレ。正式名称は、みわくのリボン。みわく…?

謎81 物知りじいさんの家を爆破したのは?

ネオ桃山幕府に爆破されたと思われていた、じいさんの家。しかし、イタコババアさんの霊視により新事実が判明。どうやら、サスケが花火爆弾を運んでいる途中に、ころんでしまい爆発させたようだ。サスケでババアさんと話すとこのコトが聞けるぞ。

謎82 物知りじいさんの本名は?

シリーズおなじみの物知りじいさん。実はこの人、ちゃんとした名前が存在するのだ(当たり前か)。百知物知介(ももちものしりすけ)という、何だかそのままの名前なんです。マニュアルに載せてあげてもいいのにネ。ちなみに彼はTVアニメにも登場するぞ。

謎83 攻略は今回で最後って本当?

たぶん。読者アンケートで「もっとやれ」という意見が、たくさん来たらわかりません。コレばっかりは、神のみぞ知るといったトコロですか。まぁ、2か月以上たったらみんなクリアしてると思うし…。それにこれ以上のネタ出しは…ツライ!!

ゴエモンの謎86 一触即発の修行

修行の中で、いちばん難しいのが一触即発の術の修行。鉄の箱をぶつけたおやかた様が、アッという間に風船を割りそうな高さに上っているというコトが多い。これは、おやかた様の中に1体(か2体)スピードが早いヤツがいるため。コイツをマークしていれば、かなりラクにクリアできるハズ

…るの?

そうなんです　N64版が発売されたばかりなのに、早くもGB版が出てしまうんです　こんなに早く出るのは、もちろん開発チームが違うからなんですけどネ

ゴエモンの謎88 謎じゃないぞ

「88の謎」と題したこの記事、よく読むと(よく読まなくても)、謎じゃない記事もあるんですけど…だって、くぎりのいい数字にしようとするとねぇ…、ゴメン

日本全国をまたにかけたチームづくりの旅に出発!!

…て、『ファミスタ』の見出しじゃないみたい

ごひいき球団で優勝をめざす「ペナント」や気軽に遊べる「一発勝負」もいいけど、それだけじゃ物足りないアナタ！　今回は、そんなアナタにおすすめの新モードをくわしく紹介します。

エッ!?異星人襲来で、日本プロ野球界が崩壊?

19XX年、野球によって地球征服（？）をたくらむメタル星人が襲来。アメリカ、キューバ、韓国、そして日本の野球界は、メタル星人によってメチャクチャにされてしまった……という、なんとも『ファミスタ』っぽくない出だしで始まる「君の最強チーム」モード。このメタル星人打倒をめざして、各地の有名選手を集め、オリジナルチームを作り、育てるのが、このモードの目的だ。

⬅ボロボロのプロ野球界を建て直すために、立ち上がるのだー

アレレ?UFOが

⬅ゲーム中、メタル星人はUFOで選手集めを妨害してくるのだ。

チーム作成　プロ野球界再建への第一歩!

まずは、本拠地を選びゲーム開始。地元の野球好きが集まってチームを結成する。このチームに有名選手を入団させることで強化して、打倒メタル星人をめざすのだ。また、選手たちは各地の名物イベントや年が変わることで成長（お年寄りは逆に衰えることもアリ）していく。

⬅日本全国、どこでも好きな場所を本拠地にできる。選んだ土地によって、地元選手の入団も。

⬅月に1回、有力選手の情報が！　メタル星人よりも先に仲間にしよう。

⬇マップ上の名物に触れると、選手たちの能力アップイベントが発生する。

試合　全国のライバルチームと対戦 そして、年末には……

全体マップ上の〝対戦者求む〟の看板がある場所へ行くと、ライバルチームとの1イニングのみの試合が発生。この試合は乗り物に乗っている最中に通過するだけでも起こる。徒歩なら避けても通れるけど、効率よく選手を集めるためにはどうしてもハズせないぞ。また、年末には宿敵メタル星人との試合が待っている。3イニングで行われるこの試合に勝てば、晴れてゲームクリア……になるのかな?。

➡プレイヤーの選手集めの障害になるのが、各地のライバルチームとの試合。

⬆1イニング勝負だけに、小さなミスが命取りになってしまう。これは気を抜くことができないぞ。

⬆メタル星人との試合で負けると、ランダムに選手をひとり連れ去られてしまう。はたして、連れ去られた選手の運命は?

⬅年末には、全身がメタリックに輝くメタル星人との試合が待っている。野球で地球征服をたくらむだけに恐ろしく強いぞ!

N64	ファミスタ64	11月28日発売
	●ナムコ●SPG●96M Ⓒ	¥6,800

新選手獲得 優秀な選手を入団させてチームの戦力アップを図ろう

選んだ本拠地によって、それぞれ12人の選手が用意されている。そのうちのひとりがその地元出身のプロ選手になっている。自分の住んでいる場所を本拠地に選ぶのもいいけど、出身選手で選ぶのもテだ。

選手集めのメインはスカウト。毎月5人の選手がリストアップされ、その選手がいる土地に行くことで選手をスカウトできる。でも、メタル星人に先を越されたり、月が変わると仲間にできないぞ。

出会いがあれば、とうぜん別れも……

チームの人数は28人まで。新選手が入団したら、代わりに誰かとお別れしなくちゃいけない。能力の低い選手からバイバイしよう。

⬆年齢が高く、能力も低いこんな選手が候補だ

⬇これもチーム強化のため。サヨナラだけが人生さ！

謎のモード 「君の最強チーム」……の詳細が明らかに!!

⬆ライバルチームとの試合に負けてしまった。この屈辱をバネに強くなろう。

試合に負けたときは？

ガーン、ショック！ 試合に負けると、チームの選手がひとり（ランダムで決定）、愛想をつかして球団を去ってしまうらしい。チームの戦力に自信がつくまでは、試合は避けた方がいいかも。

今月のKIOSK いろんな乗り物で日本全国を移動するのだ

新幹線や飛行機などの交通手段を利用することで、日本全国を旅する時間を大幅に短縮することが可能。ただし、これらの乗り物は、乗れる場所と降りる場所が決まっているから、うまく乗り継がないと目的地には到着できない。徒歩なら日本全国どこでも行けるけど、移動に時間がかかってしまうぞ。

⬆交通手段リストを見て、どこで乗り換えるかを検討しよう。

⬇一度乗り物に乗ってしまうと、途中下車することはできない。

・・・でうすうす感づいていたけど…

なんとビックリ「君の最強チーム」では7つのミニゲームで選手を獲得するのだった!!

「君の最強チーム」モードでは、有名選手をスカウトしてチームを強化していくわけだけど、ただで仲間にできるほど世の中甘くない！そこで登場するのがミニゲームってワケ。前回の紹介で、野球とはあまり関係ないミニゲームがあることに〝おやっ?〞っと思った人も多いと思うけど、これで疑問解決というわけだね。このミニゲームは、独立したモードとしても遊べるので「君の最強チーム」で遊ぶ前に練習しておくといいかもね。

⬆〝だったら、ミニゲームで勝負だ！〞って、麻雀マンガじゃないんだから……。

お絵描き勝負

3Dスティックを使って、見本の絵に近い絵を描くことができれば勝ち。それにしても、どうしてこれがミニゲームになっているのかというと…、実はライン引きをイメージしているのです。

⬅通常のミニゲームでの画面はコレ。

⬆➡ルールはカンタンなんだけど、なかなかこれが難しい。なんだか赤ちゃんが描く絵みたいになってしまう〜。

ホームラン競争

ミニゲームの中には、実際のプレイにも役立ちそう（?）なものも多い。そのひとつが、この「ホームラン競争」。ルールは単純明快。どのくらい飛距離のあるホームランを打てるかを競うのだ。

⬅ホームランを打った本数じゃなくて飛距離を競う。

⬆➡ジャジャーン、やったね新記録。こんな風に記録が残るというのも、なかなかやる気にさせてくれる。

的当て勝負

球場に並んだ的に、ボールのかわりに相手が投げた爆弾を打ち返して狙った場所に落とすゲーム。懐かしの野球盤みたい。5球勝負で、できるだけ高い得点を稼ぐことが目的だ。

⬅遠くに並ぶ的を狙って爆弾を打ち返せ！

⬆➡的の中には、いくつか得点が高いモノも用意されている。うまく命中させれば、かなりラクになるんだけど。

前号のおさらい 残りは4つ、全7種類のミニゲームを紹介

まだまだ、楽しいミニゲームがイッパイの「ファミスタ64」。3Dスティックを使った、N64ならではのちょっと変わったミニゲームもあって、楽しめること間違いなしだぞ。

空気早入れ競争

➡3Dスティックをすばやく上下させよう。

雪合戦

➡Zでしゃがみ、スティックを回して球をつくる。

ノック勝負

➡球を捕ったら、3Dスティックで本塁を狙って返球。

ベースランニング

➡Aボタン連打でベースを回る。記録に挑戦だ。

ユーレイでも活躍!?

⬅やられた人も、ユーレイくんになって他人を妨害。

インターネット時代のファミスタ人のために

NEW ナムコスポーツ

試合後のお楽しみといえば、おなじみのナムコスポーツ！　いつもスポーツ新聞風の構成で楽しませてくれるけど、今回はちょっと違う。画面構成やアイコンなど、パソコンの画面風の構成になっているのだ。さしずめ、インターネット版ナムコスポーツというところかな。それに、変わったのは画面のレイアウトだけじゃない。試合結果のデータも、これまで以上にくわしく表示されるようになっている。試合の流れも、これを見ればバッチリわかってしまうというスグレモノなのだ。

カーソルでいろんなところを"クリック"

画面右上に並んだアイコンを選んでクリックすることで、いろんなデータや4コママンガを見ることが可能。また、写真のいろんなところをクリックすると、選手が変なカッコをしたりする。

より詳細なデータを表示

試合結果

これまでどおりの試合結果画面。勝利投手やホームランなどの情報がわかる。現実を反映するように、横浜の勝利。大矢監督もうれしそうだ（あくまで8月末現在だけど…）。

個人結果

どの選手が、何回にヒットを打ったのかなどが一目でわかる、個人成績画面が新しく登場。活躍した選手や、ダメだった選手もこれでバッチリわかってしまうというわけね。

今月のお忘れなく　通算成績画面も入手しました

同じくデータ関連ということで、通算成績画面もついでに紹介。この通算成績画面では、それまでに友だちやコンピュータを相手に戦った試合の通算成績を見ることができてしまう。この画面を見てくやしい思いをしないためにも、ひたすら精進あるのみってか。

⬇こんな感じで成績がわかる。一戦一戦を大事にしないとね。

⬆打率などの個人成績も。ひいきの選手に活躍させよう。

4コママンガもデジタル風にアレンジ

大爆笑……とはいわないまでも、ゲーム中の緊張感をときほぐしてくれるのが、おなじみ4コママンガ。ナムコスポーツがインターネット風に変更されたのにともない、この4コママンガもデジタル風に進化。アイコンをクリックすることで、1コマずつ楽しむことができるようになった。

⬆むずかしいフライをナイスキャッチと思ったら……。

⬆実はボールじゃなくて、リンゴだったというオチ。う〜ん、ナンセンス。

今月のカッコイイ!?　選手たちの動きは、モーションキャプチャーでリアル

『ファミスタ64』では、選手たちの動きをモーションキャプチャーで再現！　投球やバッティングのフォームもリアルになっているのだ。これまでの"いかにもゲーム"ってカンジの動きも味があったけど、リアルな動きはやっぱりいいもんです。

⬆モーションキャプチャーのデータ収録風景。これ見ただけでも、なんかスゴそうとか思っちゃうよね。

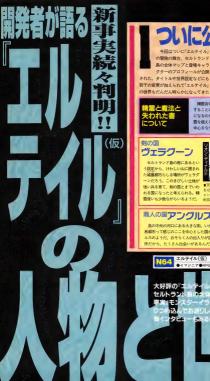
➡こうやって、ひとつひとつの動きを、コンピュータのデータにしていく。気が遠くなるような作業だ。

⬆これは走っているところ？　モデルの人はもと高校球児。さすが、さまになっている!?

開発者が語る『エルテイル（仮）』の人物と世界

新事実続々判明!!

大好評の『エルテイル』特集第3弾！ 冒険の舞台、セルトランド島の全体図や最新画面から発見された事実、モンスターイラストなどなど、新情報をたっぷり詰め込んでお送りします。もちろん、本誌独占の開発者インタビューもあるから、見逃さないでね！

ついに公開！ 全体

今回はついに『エルテイル』の冒険の舞台、セルトランド島の全体マップと登場キャラクターのプロフィールが公開された。タイトルや世界設定などにも若干の変更が加えられて『エルテイル』の世界もだんだん明らかになってきたようだね。ここでは今まで発表されていた資料をもとに、剣の国ヴェラグーン、商人の国アングルス、魔法大国ストーニアというセルトランド島にある3国の正確な位置を予想しながら、それぞれの国出身のキャラたちのプロフィールを紹介していくぞ。

精霊と魔法と失われた書について

精霊自体は目に見えず、力もない。人が精霊と契約することにより、精霊を媒介とした魔法を使えるようになるのだ。物語のカギとなる「失われた書」は、精霊を超える存在について書かれている。魔法が世界の中心をなす大陸に、その「力」は何をもたらすのか。

剣の国 ヴェラグーン

セルトランド島の南にあるという設定から、けわしい山に囲まれた城塞都市らしき場所がヴェラグーンだろう。このきびしい土地が強い兵を育て、剣の国とまでいわれる国になったと考えられる。精霊使いも少数ながらいるようだ。

⬆天才精霊使いと称される12歳の少年。主人公ジャンジャックのライバル的存在となりそう。

⬇ヴェラグーンの密偵として暗躍する美女。ジャンジャックを追いかけまわすのかな？

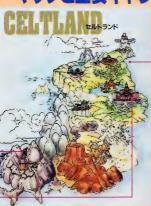
商人の国 アングルス

島の中央の河口にある大きな街。いかにも貿易都市って感じのここを中心とした国がアングルスのようだ。おそらく人の出入りが自由な場所だから、たくさん出会いがあるんだろうね。

⬅このキザっぽい男はアングルス出身の旅役者らしい。いろんなところで会えそう。

N64	エルテイル（仮）	今冬発売予定
	●イマジニア●RPG●容量未定 Ⓒ	価格未定

マップと主要キャラクターの人間関係

魔法大国ストーニア

アングルスより北はすべて魔法大国ストーニアの領地のようだ。この国は最強の剣の使い手である、グレン王に統治されている。ということは、魔法大国という名の由来は、やはりメルロード精霊院の存在にあるのか？　主人公の母国だけに、冒険を助けてくれる人も多そう。

●メルロード精霊院

⬅10歳の精霊僧見習いの彼が主人公。精霊院警備隊長の父親・バートの後を追って旅に出る。

⬅精霊院の最高指導者で何人もの弟子を持つ。精霊の秘密を握っているらしい。物語のカギとなる人物？

➡精霊院の精霊僧。優秀らしいので、おそらく法皇の弟子だろう。主人公を助ける存在だといいが。

バート・マカロック

➡主人公の父親。失われた書を追って旅に出る。現在生死不明。

●ストーニア城

⬆じつは彼女、ストーニアを治めるグレン王の娘なのだ。でも王女の彼女がなぜ仲間になるの？

⬇ストーニア国王でセルトランド随一の剣豪。住民にしたわれている。

●レノス湖

⬆レノス湖近辺に出没する山賊の頭領。なんとまだ17歳（笑）。どうりでゴツい感じなのか。

2 最新画面でわかった2つのポイント

新たに入手した画面に、気になるポイントを発見！　そのうち画面左上の円は時計と精神力ゲージであると判明したけれど、左下の４つのマークに関しては精霊石らしいということしかわからない。これらがどんな意味を持っているのか、とっても気になるね。

時計と謎の球体

中央の球体は主人公の精神力で、これが小さいときは回復力などが低下する。また球体の周囲の赤い点の光る位置で時間がわかる。

４つの精霊石

石の数から考えて風、水、火、土の４大精霊と関係があると思われる。数字はそれぞれの魔法レベルだろう。

3 仮想現実の物語空間を

A 表情豊かなキャラクター

キャラの表情が変化する。一見なんでもなさそうだけど、これってスゴイこと。目の動きや微妙な表情の変化で感情表現できるのは、N64のポリゴン技術だからこそなのだ！　まるでモニター内に主人公が生きているように感じるほどキャラの存在感があるぞ。

➡ジャンジャック旅立ちの図。幼いながらもキリッとした表情で、不安と希望を表現。

⬅目をつぶって精神を集中させる。呪文を唱える光景が目に浮かぶようだね。

➡呪文を唱え終わった瞬間、杖を振りかざして魔法攻撃！厳しい表情をしていそう。

B 街の人々にもドラマがある

⬆早朝、向こうから人がやってきた。彼の名はエドガー。これから仕事らしい。

⬇登場キャラにはすべて名前がついているらしい。

⬆夕方になると仕事先から街へ戻ってくるのだ！

『エルテイル』には時間の流れがあることは、以前にもお伝えしたよね。今までのＲＰＧでも昼と夜で住人たちの行動が変化したけど、このゲームはなんと住民もリアルタイムに行動している！　つまり、朝仕事に出かけて夕方帰ってくるといった、生活サイクルをひとりひとりが持っているってわけだ。ここまでこだわったＲＰＧって、ほかにないよね。

⬅あのエドガーの彼女発見！　こういうつながりもあるのね。

同じキャラでもセリフが変化

長時間同じ場所にいるキャラでも、時間や季節などの状況によってセリフが変化することがある。たくさんのセリフが用意されていそうだね。

4 3D空間で生き生きと動くモンスター

ジャンジャックたちに襲いかかるモンスターの多彩なアクションも、戦闘シーンを盛り上げる要素だ。『エルテイル』にはファンタジー世界にふさわしい、幻想的なモンスターが数多く登場。オリジナリティあふれる攻撃で、プレイヤーをドキドキさせてくれそうだ。

⬇顔が猫でもカラダはセクシーダ・ダ・ダ・ダイナマ〜イツ！　素早い動きと色気で相手を惑わしそう。

⬅二足歩行するウサギ。知能は原始人並み？　とび跳ねながら攻撃してくるのか？

⬆盗賊風のいでたちだけど、見えるのは丸い顔だけ。透明人間みたいなヤツだ。顔を狙わないと攻撃は無効なのかも。

⬆ドロ人形？　それとも木の人形？　いたるところからつぎつぎと出現しそうな感じ。

⬇➡とがった耳がオークを連想させる。人間並みの知能があるからあなどれないぞ。

⬅⬆ブタの顔をしたゴブリン。ファンタジー世界ではメジャーなモンスターだよね。

⬅コウラがツボになったカメ。ツボから何が飛び出すのか？　アイテムだったらうれしいんだけどね。

⬇巨大な体と攻撃力でおなじみのドラゴン。『エルテイル』にもいろんなタイプがいるらしいぞ。

作り上げる、さまざまな演出

C 臨場感いっぱいのリアルな動き

ポリゴンの特徴のひとつにあげられる、なめらかな動き。『エルテイル』でも当然、キャラは流れるような動きを見せてくれるのだ。しかもそれだけじゃない。動きはかぎりなく人間の動きに近づけたもの。ちょっとした動作もすごくリアルで、見ているだけでもしあわせな気分になる魅力たっぷりの仕上がりだ。

➡なめらかに走る走る！ 動く姿を早く見たいなあ。

⬆扉を開けるときに体を後ろに引いているなど、芸の細かさがポイント。

D 物語を盛り上げる、リアルかつ大胆な視点

プレイヤーの分身となる主人公の視点は、見る対象の大きさによって高さが変化する。また、街に入るときは全体を見渡す視点からイッキにズームアップするといった演出がある。こういった細かい演出がリアルな物語を盛り上げる。

少年の目線で物語は進む

⬅小さい子どもと話すときは視点が下向きになるのだ。

⬅自分より背の高い大人と話すときは上向きになるぞ。

街の風景を空撮!?

⬅遠くから見た街の風景。ジャンジャックは豆つぶみたいに小さい。

⬅城のスケールの大きさも、これならひと目でわかるよね。

5 開発者の語る『エルテイル』世界の現実感

N64初のＲＰＧである『エルテイル』。大須賀氏というイマジニア社内でも、N64の開発に特に詳しい人物を迎えて、その開発はますますヒートアップしている。電撃では新しく発表された資料に基づき、開発者の立場で語る『エルテイル』の世界観を聞いてきた。

――『エルテイル』ではキャラたちの存在感が強いような気がするのですが。

大須賀氏（以下　大） 古い表現ですが、『エルテイル』では「仮想現実」という箱庭の世界を作ることをテーマに開発しています。『エルテイル』では画面内の擬似世界で、人々はあたりまえのように自分たちの毎日の生活を送っています。その世界の中に、たまたまプレイヤーである主人公・ジャンジャックがいて、ある日、宿命を背負って冒険に出ることになるのです。

本間氏（以下　本） 主人公以外のＮＰＣキャラは約130体いるのですが、彼らはいつも普通に生活をしています。漁師は朝早く海に出かけて、夕方には魚をつかまえて帰ってきますし、昼間はあまり話さないまじめな兵士も、酒場にくり出して酔っ払った夜には、多くの情報を話してくれたりします。

――キャラのひとりひとりが実生活を持っていて、ゲームの中で生活をしているということですね。

大 そういったしっかりした世界の中でこそ、プレイヤーはそのゲームの中で自分が冒険しているというリアルさを感じることができるようになると思います。『エルテイル』では、そういったプレイヤーが感情移入するための「場」を作ることに気を使っています。

本 NINTENDO64ならではの画像表現と、３Ｄスティックを使うという特殊な入力方法で、今までのＲＰＧとは違った現実感を出せると思います。実際にプレイしてもらうには、もう少し時間がかかりますが、期待を裏切らない作品に仕上げていくために日々努力しています。もう少しお待ちください。

イマジニア開発プロデューサー **本間 一郎氏**
代表作ＰＳ『G・O・Dpure』など。現在は『エルテイル』の開発に気合いを入れる毎日。

イマジニア開発プロデューサー **大須賀 篤氏**
『プロキン』『ＭＲＣ』などイマジニアN64開発の中心人物。今月から『エルテイル』にも参加。

『エルテイル』に関するイラスト・質問募集中!!

〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃NINTENDO64編集部「エルテイル開発者に質問」係まで。

完成が近い、期待のRCG『トップギア・ラリー』。今回はそのプロデューサーである佐野章浩氏が、このゲームの魅力をすべて語ってくれた。また先日行われた『トップギア・ラリー』の新作発表会、TGSのケムコブースの模様も合わせて紹介するぞ!!

N64	トップギア・ラリー	12月5日発売予定
	●ケムコ●RCG●64M Ⓒ ※振動パック対応	¥6,980(予価)

制作期間はなんと約2年も!

――『トップギア・ラリー』の開発は、いつごろ始まったのですか？

佐野氏(以下佐野)：開発が始まったのは、2年前ですね。おととしの春にアメリカのBOSS社の方に、話を持っていったんです。この会社は、主にハリウッドでSFX映画のCGを作っている会社で、技術力がすごいんですよ。『トップギア・ラリー』に関しては、うちとBOSS社の両方で企画を出し合って1本のゲームにまとめ上げたという感じですね。

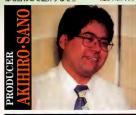
⬅余計な演出はいらない。自然なレーシングゲームをつくりたかったと語る、プロデューサーの佐野氏。

――NINTENDO64でレーシングゲームというジャンルにこだわった理由は？

佐野：NINTENDO64は、いま出ているゲーム機の中で一番グラフィック性能、特に3Dを表現する性能が高い。いまレーシングゲームというと、やっぱり3Dものがメインですよね。だったらN64が一番いいんじゃないかと。

――確かに『トップギア・ラリー』では、グラフィックの美しさが目を引きますね。

佐野：一番注目してほしいのは、「光」ですね。このゲームでは、車体への光やハイライトなどは、本物なんです。もちろん車体の影もそうです。ほかのレーシングゲームの影は、なんとなく偽物っぽいですよね(笑)。しかし、このゲームの光と影は本物なんです。各コース上ではちゃんと光源が設定してあって、影は光源の位置などからリアルタイムに計算して表現しているわけです。だから影はいつも同じ形じゃない。車がジャンプすれば、その影だってちゃんと変わるんですよ（※注目ポイント①、以下略)。

『トップギア・ラリー』新作発表会レポート

さる8月20日、『トップギア・ラリー』の新作発表会が行われた。

会場ではゲームの紹介のほか、ゲーム誌編集部対抗のゲーム大会や、『トップギア・ラリー』のイメージガールコンテストなども行われ、会場は異様な盛り上がりをみせた。ここでは発表会に行けなかったキミのために、その様子をちょっとだけ紹介しよう。もちろんゲーム大会での我が編集部の奮闘ぶり（？）もバッチリ紹介するぞ。

⬅新作発表会はコトブキシステム経営の麦酒館で、終始和気あいあいとした雰囲気の中で行われた。

⬆この発表会には、プロデューサーである佐野さんも出席、質問に答えていた。

長田社長、熱き思いを語る!!

新作発表会にはケムコの長田代表取締役も出席。「アメリカ、ヨーロッパ、日本のすべてで『トップギア・ラリー』をヒットさせたい!!」と、このソフトにかける意気込みを語った。

◆壇上に立ち、あいさつする長田代表取締役。ソフトに対する自信がひしひしと感じられた。

注目ポイント② DUST

凝った演出に注目してほしい!!

——土けむりなどの演出もすごいですね。

佐野：いやあ、土けむりには苦労しました（※②)。いろんなパターンを用意したんですけど、結局いまのパターンに落ち着きました。土けむりはデータ量が多いので、これをするとどうしても処理スピードが落ちてしまうんですよ。いかにスピードを落とさずに、土けむりっぽいグラフィックを表現するかで、非常に苦労しました。

——ほかにグラフィック関連での見どころは？

佐野：やはりコースですね。NINTENDO64の機能のおかげで、ほかのレーシングゲームのようにざらついた、いわゆるゲームっぽい画面ではなく、きれいでなめらかな画面が作れたと思います。

——確かにほかのゲームに較べ、画面全体の動きが非常にスムーズですが、何か新しい技術が使われているんですか？

佐野：これはNINTENDO64のスムージングの機能と、BOSS社の技術力によるところが大きいんですよ。ほかのレーシングゲームでは、カーブに車がさしかかるとコースがカクカクして見えますが、『トップギア・ラリー』ではそういうことがまったくありません。このコーナーの見せ方は非常に苦労しましたが、細かいことは企業秘密なので言えません（笑)。

——コースといえば、このゲームではほかのレーシングゲームのようにコースの周りにギャラリーなどが登場しませんが、何か理由があるんですか？

佐野：ギャラリーは今回はあえてなくしました。ほかのレーシングゲームを見てもわかるように、人というのはどう作っても飾りになってしまうんですよ。それにリアルに作ろうとしてポリゴン数を多くすると、今度は肝心の処理速度が落ちてしまう。だったら、その分ほかのところを充実させようと。

——ゲーム中に登場するコースは、実在するものをモデルにしているんですか？

佐野：モデルにしたコースは、特にありません。私が「こんな感じのコースがいいんじゃない？」とデザイナーに伝え、それを元にデザイナーが試行錯誤しながら作ったという感じですね。

——特に気に入っているコースはありますか？

佐野：「ジャングル」コースですね。もともと「ジャングル」コースは特別な扱いにしようと思っていたんですよ。実際のラリーでは、湿地帯を走ることはあっても、ジャングルなんて走りませんよね。最初は「ジャングル」コースは隠しコースにするつもりだったんですが、実際でき上がったら完成度が高かったので、これは最初に出したいなと（笑)。

——プレイした感じとして、ほかのレーシングゲームに比べてコース全長が少し長いように感じたんですが。

佐野：従来のレーシングゲームは確かにコースが短いですよね。今回はラリーゲームということなので、ちょっと変えてみたんです。本来ラリーというのは、ポイントからポイントへ進むレースで、同じコースを走るということはない。その印象を強く出したかったので、少しコースを長めに設定しました。

——コースには、ショートカットもたくさん用意されていますね。

佐野：ショートカットは、対戦をよりおもしろくするために積極的に入れました。

注目ポイント① SHADOW

編集部対抗ゲーム大会に本誌編集部参戦!!

新作発表会で行われたゲーム誌編集部対抗のゲーム大会。各ゲーム誌の編集部が日頃鍛えた腕前を披露できる数少ない機会。もちろん我々『電撃NINTENDO64』編集部も、この大会に参加してきたぞ。

参加したのは、我が編集部の中から選ばれた精鋭ふたり。彼らはこの日に備え、日々特訓を重ねていたのだ。

「おまえら負けたら坊主」という編集部の温かい声援（!?）に送られて会社を出たふたり。レース開始の瞬間が近づくにつれ、それぞれの顔に不安が広がる。

そしてついにレースが開始。さすがゲーム誌編集部から選ばれた猛者たちだけあって、各車なんなくコースをクリアしていく。最後に勝敗を決めたのは、どれだけショートカットを把握しているかだった。

残念なことに我が編集部の精鋭は、その努力もむなしく、ともに勝ち進むことができなかった。そしてこの後、彼らが坊主にされたかどうかを知る者はひとりもいない……。

◆一番手前で必死の形相でコントローラーを握っているのが本誌ライター。レースの結果は……すいません、かんべんして下さい。トホホ…。

BOSS社開発スタッフは語る!!

「『トップギア・ラリー』では、プレイヤーにレーシングゲームの新たな体験をしてもらうために、たいへん複雑な基本システムを作ることになりました。結果、開発に多くの時間を費やしました。しかし、このシステムのおかげで、より速く走るための車の操作、変化する天候など、私たちが実現したかったことができ、今までにないスリルが味わえる、レーシングゲームに仕上がりました。

グラフィックは、大きな挑戦でしたが、N64の機能のおかげで美しいコースや車を作ることが可能になりました。グラフィックのきれいさは、N64の中でも一番だと信じています。」

（BOSS社『トップギア・ラリー』開発責任者、Mr.Colin Gordon）

天候の要素は最初から構想にあった

佐野：しかし、ショートカットを選んだ方が有利と思われがちですが、そうではないんです。ショートカットの方が速度を落とさないと走れないなど、難しいテクも必要になりますから。対戦時には、どんなコースを取るかが重要です。

――「天候」の要素を入れた理由は？

佐野：最初からそれは入れるつもりだったんですよ。せっかくラリーゲームを作るんですから。本当のラリーって、いろんな場所を走るだけでなく、その場の天候もさまざまですよね。そんな中であらゆるシーンを走っていくのが印象的なので、天候はぜひ入れたかった。特に雪はどうしても（※③）。そんなわけでまず雪を入れることにし、それに加える形で雨などの天候も入れました。この演出でも、NINTENDO64の機能をフルに生かしきれたと思っています。雪の中のラリーなどは、車が路面をすべっていく感じなどがよく表現されていますよ。

――土けむりや天候などのほかにも、いろいろ細かい演出が用意されているようですが。

佐野：そうなんです。このゲームではガードなどに車がぶつかると、ボディがへこむといった演出も用意しています（※④）。レース次第では、かなり悲しい結果になったりもします。いかにきれいなボディのままでコースをクリアするかも、楽しみ方のひとつになるでしょう。あと細かい演出という点では、車の動きには非常に気を使いました。いままでのゲームでは、車がコースの上を「走っている」のではなく「浮いている」という印象の強いゲームが多かったので、このゲームでは、タイヤが地面に接して回っているというふうに見せるよう努力しました。

――今作の対戦モードは2人対戦ということですが、『マリオカート64』のように4人対戦にしようという意見はなかったのですか？

佐野：『トップギア・ラリー』のクオリティのグラフィックを4分割で見せようとすると、かなりわかりにくくなってしまうんですよ。『マリオカート64』はキャラクターものなので自分が操作しているキャラがすぐにわかるんですが、こちらは車なので、やはり限界は2分割までかな、ということで（※⑤）。

――『トップギア・ラリー』ではペイントショップ（オリジナルの車を作れるモード）の機能が非常に充実していますが。

佐野：実は『トップギア・ラリー』を開発していた頃に、この機能が加わったレーシングゲームが出始めたんですよ。それを見ているうちに、どうせだったら車1台丸々デザインできた方がいいんじゃないかと。それで加えてしまいました（笑）。これはもう、↗

『トップギア・ラリー』イメージガール ついに決定!!

発表会で行われたイメージガールコンテスト。厳正な投票の結果、『トップギア・ラリー』のイメージガール3人が決定した。彼女たちは、今後、ゲームショウを始めとして、『トップギア・ラリー』のイベントに毎回登場していくぞ。

⬆➡真ん中がグランプリの吉田忍さん(20)。B83W58H82の現役東京女子大生。

⬅コンテストでは、総勢7人の美女たちが登場。みなさんいいですなあ。

注目ポイント⑥ PAINTSHOP

すでに64DDで『2』が始動!?

↗ひとつのペイントゲームなんです。

――確かに自分のオリジナルカーを作れるというのは魅力的ですね。

佐野：そうですね。自分のオリジナルのロゴマークを作ったりしてくれたら楽しいですよね（※⑥）。それに自分の車が表彰台の上に乗っているところを見るとやっぱりうれしいですよね。

――「ペイントショップ」は、容量的には多く使っているんですか？

佐野：そんなことはないですよ。あの部分は本編であるレース部分とは切り離された部分なので。特に影響はないんですよ。

――「振動パック対応」というのは前から？

佐野：いえ、最初はありませんでした。開発は２年前からですから（笑）。開発の途中で「振動パック」が登場したので、これに対応させるともっとおもしろくなるかなって。

――今回発表会で発表されたのは、海外版(『トップギア・ラリー』はアメリカ、ヨーロッパ、日本の順番で発売される）ですが、海外版と日本版では変更点などはあるんですか？

佐野：使用できる車の種類が多少変わります。海外と日本では、やはり人気のある車種が変わってきますので。また日本版では、表示が日本語になり、だいぶわかりやすくなると思います。難易度やコースなどは変わる予定はありません。

――アメリカでの『トップギア・ラリー』の人気はどうなんですか？

佐野：いいですよ。とりあえずアメリカでは、初回販売35万本を見込んでいます。

――今後、『トップギア・ラリー』がシリーズ化されるということは？

佐野：考えています（笑）。

――『トップギア・ラリー２』が64ＤＤで発売されるなんて可能性は？

佐野：フフフ、どうでしょうね。もし『2』を作るとしらたもっとセーブできるデータなんかも増やしたいなあ。システム的に折り合いがつけば、ぜひやってみたいですね。

――では最後に読者に何かメッセージを。

佐野：レーシングゲームを好きな人はぜひプレイしてください。そしてグラフィックに見とれてください。最初はコースを長いと感じると思いますが、これをやった後でほかのレーシングゲームをやると物足りなく感じさせる絶対の自信作です。

さあ！このふるえる感動を確かめてみよう！

『トップギア・ラリー』をキミの目で確かめてみよう！ モニター大募集！

ケムコが絶対の自信を持って世に送る『トップギア・ラリー』！

そこで本誌では、この『トップギア・ラリー』の体験モニターを募集します。いまあるレーシングゲームに物足りなさを感じている人、レーシングゲームなら誰にも負けないと豪語できる人の応募を待っています。自分の目で、身体で、『トップギア・ラリー』のスゴさを確かめてみようじゃないか！

●期日　10月中～下旬を予定

●場所　札幌、東京、名古屋、大阪、福岡で計50名を予定

●応募方法／ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望の場所を明記して、編集部「ＴＧＲモニター」係まで（10月６日必着）

※なお、モニターに当選された方のみに、編集部から日時・場所の連絡をさせていただきます。

『トップギア・ラリー』in 東京ゲームショウ'97秋

９月５～７日に開催された東京ゲームショウ'97秋のケムコブースでは、一般ユーザーには初めてとなる『トップギア・ラリー』の体験プレイができたのだ。

ほぼ完成版のロムでのプレイができるとあって、多くの来場者が大型モニターにクギづけになっていたぞ。

そしてなんと今回初めて、日本版（新作発表会でプレイできたロムは、アメリカで発売される、海外版だった）が１本だけ出展されたのだ。この日本版は、メーター表示やコース名が日本語になっていたり、車種が入れ変わっていたりと、日本向けにアレンジされたものになっていたぞ。

⬅⬆会場では、イメージガール（左ページで紹介）のアドバイスもあり、イベントならではの生の興奮も味わえたぞ。

振動パックのぶるぶるが楽しい！

全国のぷよら～のみなさん、お待たせしました。定番PZGの最新作が、もうすぐN64で遊べるぞ！　これまで想像するほかなかった“ぷよの振動”が、N64版で初めて体感できるのだ！　もちろん、新要素「太陽ぷよ」による過激な落とし合いで、熱くなることマチガイナシ！

N64	ぷよぷよサン64 ●コンパイル●PZG●64M　※振動パック対応	10月下旬発売 ￥6,800（予）

『3』がSUNで太陽のワケ

シリーズ2作めが『通（ツー）』で、3作めが『SUN（サン）』なんだけど、なぜ「太陽（サン）」なのかっていうと、「太陽ぷよ」という新しい要素が追加されているからなんだ。この「太陽ぷよ」は、相殺したときなどに降ってくる「おじゃまぷよ」の一種で、簡単に消すことができる。ただ、その消し方によっては「おじゃまぷよ」を大量に相手に送ることができるのだ。この新要素によって、あまり上手でない人でも劇的な逆転ができたり、激しいおじゃまぷよ攻防が展開されたりと、熱い対戦ができるようになったのだ！

全消し

⬆全消しをすると自分のフィールドにだけ「太陽ぷよ」が降り有利になる。狙おう！

相殺（そうさい）

➡フィールドに光が射し込み、上から「太陽ぷよ」が降ってくるのだ。これでお互いにチャンス到来だ。

⬅こんなふうに、お互いに連鎖を発動して、「おじゃまぷよ」を帳消しにする「相殺」をすると…。

太陽ぷよを使った必勝法

「太陽ぷよ」を利用した具体的な戦法を説明しよう。「太陽ぷよ」を消すと、相手に送り込むおじゃまぷよの数が一気に増える。だから少しの連鎖でも「太陽ぷよ」を巻き込んで消せば、大量のおじゃまぷよを送り込めるのだ。

⬅右のように「太陽ぷよ」をうまく巻き込むように連鎖を組むのが基本。この場合は4連鎖だね。

➡最終的に「太陽ぷよ」を巻き込むことに成功！　すると、5連鎖分以上の「おじゃまぷよ」が！

注目の演出効果

●アニメーション

⬅大連鎖をすると、使用キャラの攻撃がアニメーション[illegible]

●振動パック対応

⬅振動パックに対応しているので、対戦相手から大きな[illegible]

キミはどのぷよでぷよぷよする？

漫才デモがおもしろい「ひとりでぷよぷよ」や、おなじみの「ふたりでぷよぷよ」など、これまであったモードはもちろん、新たに加わった「かちぬきぷよぷよ」まで、ひとりでも大人数でも遊べる充実のモードを紹介しよう！

ストーリーも楽しみたいから

ひとりでぷよぷよ

バトル前の漫才デモがおもしろい「ひとりでぷよぷよ」。右のワールドマップを３人の主人公が勝ち進んでいくストーリーモードだ。

やさしい　ドラコの休日

➡やさしいモードのドラコ。全部で３ステージを勝ち抜くのだ。

ふつう　アルルの冒険

➡おなじみの主人公アルル。ステージ数はいちばん多くて全13。

むずい　シェゾの逆襲

➡難しいシェゾのステージ数は少ないけど、敵がすごく強いのだ。

やっぱり対戦で燃えたいから

ふたりでぷよぷよ

やはり『ぷよぷよ』といったら対戦！　新要素の「太陽ぷよ」によって、初心者にも簡単に大きな攻撃ができるようになった。全16キャラごとに異なる演出や連鎖ボイスが、熱い対戦を盛り上げてくれるぞ！

⬆16人のなかから自分の使うキャラを選べる。アニメや声で気に入ったキャラを使おう。

⬅対戦はやはり連鎖の出し合いが最高に熱い。

ぷよら〜の王者になりたいから

かちぬきぷよぷよ

この『ぷよぷよSUN64』で初めて実現したモード。試合は最大16人までが参加できる勝ち抜きトーナメント方式。大勢集まってぷよら〜大会を開くことも可能。もちろんひとりだって遊べるぞ。

⬆人数が足りなければ、COMを混ぜて勝ち抜き戦をすることができるぞ。

⬅一位に輝いた者だけがぷよマスターだ！

いろいろ勉強したいから

とことんなぞぷよ

クイズ形式で出される問題を解いていくパズルモード。N64版には、初心者にもわかりやすい練習モードと、２人で競争して解いていく対戦モードが追加されている。連鎖の組み方をここで勉強しておくこともできるぞ。

⬆練習モードでは、問題の答えがあらかじめ見えるようになっている。

⬅自分のもっているテクニックを駆使して問題を解いていこう。

限界に挑戦したいから

とことんぷよぷよ

文字どおり、とことん『ぷよぷよ』をやり込みたい人のためのモード。半永久的にぷよが降ってくるので、どこまでがんばれるか自分の限界に挑戦してみよう。

⬇ジャマされないから一心不乱にぷよれる。ここで腕をみがくのもいいかもね。

Hyper Olimpic in Nagano 64

ハイパーオリンピック イン ナガノ

長野五輪まであと138日

『ナガノ』情報第2弾。長野五輪の開催も迫り、気分はもうオリンピック一色!?

N64	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	12月発売予定
	●コナミ●ＳＰＧ●96M	価格未定

オリンピックの華 ダウンヒル&スピードスケートを徹底分析

ダウンヒル(滑降)

すべての旗門を通り抜け、1秒でも早くゴールせよ

3Dスティックでスキー板を操り、滑っていく。Aボタンでエッジを効かせる（雪にスキー板の角を強く押しつけ、曲がりやすくする）こともできるが、ブレーキがかかるため使う機会は少なそうだ。

ジャンプはおまかせで

コースには小さなコブがいろいろ点在している。ここを通ると豪快にジャンプ！　でも複雑な操作は不要なのだ。

ラインどりが重要なのだ

コースのラインどりはタイムに直結する最重要ポイント。次の旗門に向けいかにいいラインで滑るかが勝負の分かれめとなるのだ。ただし、小刻みにラインを変えてばかりいると、その動作がブレーキとなってスピードも落ちてしまう。常に直進していられるようなラインで滑りたいところだ。

⬆壁にぶつかるなんて論外だぞ！

旗門にぶつかっちゃうことも

⬅旗門にぶつかるとイタイ！

オリンピック賛歌

東京ゲームショウにも出展されていた『ハイパーナガノ』だが、展示されているのをさわったかぎりでは、上の種目以外に関しても、操作は基本的に簡単。各種目によって使用するボタンはまちまちだが、どれもがすぐに覚えられるようになっている。しかし…。(→)

500mスピードスケート

スタミナを温存しつつ、テンポよく氷の上を滑っていこう！

「氷上で行なう短距離走」という表現がピッタリな種目。ひとたび滑り始めればスイスイと滑っていけるため、スタートダッシュがタイムを大きく左右することになるぞ。ゲームではＬＲトリガーを使ってプレイするけれど、好タイムを出すのはそう簡単なことではなさそう。イージーに見えて、実は奥が深い競技なのだ。

トホホ スタミナには注意

この種目には、パワーとスタミナの２つのゲージが登場する。スピードを出したいからといってどんどん加速してしまうと、レース終盤にスタミナ切れを起こしちゃうぞ！

操作方法はLとR

ＬＲトリガーはそれぞれの足に対応している。キャラの動きを見て、タイミングよく交互に押していこう。キャラの動きとボタン操作が合わないと、力がうまく伝わらず、スタミナだけをロスしてしまうハメになるので気をつけよう！

⬆レース直前には操作方法が表示されるぞ。

ラインどりはオートだから、コーナリングやコースチェンジも簡単

実際の競技ではコーナーを回るときには右足を左足の前にクロスするように動かしたり、コースも途中インからアウト（またはその逆）に変えるる必要もある。けれど、そんな操作はすべて自動的に行われる。便利だね。

⬅コーナリング中。キャラのポーズも変わる。

⬅コースチェンジ中。敵とぶつかることは!?

気になる種目を連続写真で紹介

このゲームはN64とともにPSでも発売されるんだけど、収録される種目は微妙に異なっている。ちなみにN64だけで楽しめるのは スノボのハーフパイプとジャンプのノーマルヒルだ。また、プレイできる種目のなかで、チョッピリ傾向が違っているのが、エアリアル。他の種目がより速く（遠く）をめざすのに対して、エアリアルは技の難度と美しさを競うもの。その華麗な演技をごらんあれ。

⬆これが種目の選択画面だ。

オリンピック賛歌

(→)いい記録を出すためにはこれがなかなか奥が深い。たとえばスケートも、上で書いたとおりＬとＲを押すだけなのだが、どのタイミングで押せば最大の力で氷を蹴れるのかなどがシビアに設定されている。ハイデンやエンケや黒岩になるのは難しいのだ。

実況サッカー3 TACTICAL ADVICE タクティカルアドバイス

実況ワールドサッカー3

大人気発売中の『実況ワールドサッカー3』を、攻め方別にテクニック解説！　これを読んでゴールをめざせ!!

N64	実況ワールドサッカー3	発売中
	●コナミ●SPG●64M Ⓒ	¥7,500

中央突破かサイド攻撃か!? 攻め方別集中講座

今回は、サイド攻撃と中央突破に分けて、それぞれの攻撃パターンを徹底伝授するぞ！

①サイド攻撃

このゲームの得点のほとんどは、サイドからのセンタリングにより生み出される。攻め方としては、サイドチェンジを使って相手のマークをルーズにし、ライン際からタテのスルーパスをFWに通すのが基本。対人戦なら、相手サイドバックが上がった裏に、タテのロングボールを放り込むのも有効だ。いずれのパスも、FWがセンターバックから離れる形でボールを受けられるようにパス出しをしよう。

サイドに流れたFWにボールがつながれば、センタリングまでもうすぐ。マーカーの位置によって早めにセンタリングを上げたり、一度かわしてから上げるなりして、ゴールを狙おう。

FWをスルーパスでサイドに動かせ！

サイドからFWにタテのスルーパスを出すときには、センターライン付近からが狙いめだ。あまり敵陣に入ってから出すと、FWが中央に切れ込む動きをするので、スルーを出しても、中央へパスが流れてしまう。このパスは、カットされる。

関連項目　効果的なサイドチェンジをめざせ！

『実況ワールドサッカー3』は、中盤のプレッシャーがきつく、なかなかボールを前に運べない。そんなときは、一気にサイドチェンジで逆サイドでの攻撃に切り替えよう。つながった瞬間にタテにスルーを出すと、FWのマークが外れていることが多いぞ。

●なるべく意表を突いたサイドチェンジを心がけよう。

切り返してDFを抜け！

サイドを突破して相手DFと一対一になったら、加速から切り返して振り切ろう。3回ぐらい切り返せば、一瞬フリーになれるはず。何度か練習して、切り返しのタイミングを覚えて使ってみよう。

②中央突破

相手のDF陣の能力が低かったり、FWの能力が高いチームなら、中央でも攻撃を仕掛けてみよう。

中央での攻撃の基本は、DFの間をすり抜けるようなスルーパスか、FWと相手DFが競り合う長めのロングパスを使うこと。どちらもDFにカットされる確率が高いので、カウンターか相手DFが疲れたころに使うようにしよう。どちらのパスもセンターサークル付近から出すのがポイントだ。短いスルーでつなごうとしても、ボールが渡った瞬間に奪われることが多いのであまり有効ではない。中央を突破できたら狙いはループシュート。コツさえつかめればけっこうイージーだぞ。

DFの枚数を減らしてからスルー

タテのスルーパスは相手のディフェンスラインが3人に減った（スイーパーがチェックに上がってきたときなど）に通りやすい。センターに2人以上相手が残っていると、ほとんどカットされるぞ。レーダーで相手の位置を確認して出そう。

関連項目　ロングボールでFWの身体能力を使い切れ！

能力が高いFWがいるチームは、タテへのロングボールの放り込みやゴール前のスルーパスなどの力技を使うのも戦法のひとつだ。

中央付近で、相手ゴール前にロングパスを蹴る場合は、なるべく自陣から、相手CBが上がりめのときにC左かシュートボタン＋Rを長めに押して、DFの裏に出してFWと競走させる。少々短くなって、足もとにボールが入った場合でも、強いFWなら相手DFを振り切ってそのままキープできるはずだ。ちなみにサイドで放り込む場合は、C左＋Rで短かめに。

●カウンターで、足の速いFWがいるときに使おう。

またまた帰ってきた カビラ兄弟の

実況(きわめ)極道(みち)

涙の復讐編

かつて『パースト』で、開発スタッフに無謀(むぼう)にも挑戦し、予想どおり敗れたカビラ兄弟。今度は『実況ワールドサッカー3』で挑戦すべく、再び大阪へ！　はたして結果は!?

前回のあらすじ

"サッカーのことならおまかせ"をキャッチコピーに、あちこちのメーカーに挑戦状を送りつける（だけの）カビラ兄弟。本誌3月号で、「パースト」を開発したMAJOR　Aにフットボール魂をかけて挑戦したが、3対4で玉砕。サッカーでもダメかと、編集部でもあきれ顔された。カビラ兄弟の復讐はなるのか。

奥田康雄氏　ＳＦＣから『実況サッカー』シリーズすべてを手掛けるリーダー。使用チームはイタリア。

中川栄治氏　各役割の動きや作戦時の選手の動きのアルゴリズムを担当。使用チームはイラン。

近藤哲哉氏　キャラデザイン担当。再びカビラ兄弟の挑戦を受けた最強のプレイヤー。使用チームは日本。

カビラ兄弟は開発チーム最強の男に勝てるのか？

弟：来た来た来たぁ！　ついに大阪に来たで〜！

兄：それは、前回のパターンだろ。今回は、リベンジなんだから、もっとしっかりしろ！

弟：わかってるって、兄ぃ〜。

……と、いうことで「実況サッカー3」開発スタッフであるＭＡＪＯＲ　Ａのみなさんに、お話を聞いてみたいと思います。

開発スタッフ一同：よろしくお願いします。

兄：さっそくですが、「パースト」と同じスタッフで作られたとのことですが、「パースト」との違いを教えてください。

奥田：まずゴールキーパーが強化されてます。一対一に強くなり、ロングシュートも入りにくくなってます。さらに選手別に、パンチングするタイプとキャッチングするタイプが隠しデータで追加されています。また、フィールドプレイヤーはディフェンスの意識を高くしたのですが、守備が強すぎるので、その分ボールキープしやすくなっていたりしてます。

中川：細かいところでは、画面表示のプログラミングが改良されたので、処理落ちやちらつきが減りました。音声も30Mほど使っています。

弟：登場する36か国の基準は？

中川：インターナショナルカップの予選システムの関係で地域ごとの国のバランスがW杯(ワールドカップ)と少しことなってますが、基本的にW杯に出そうな国を選んでいます。「パースト」と比較して、チーム能力の格差が大きいのは、実際の国の能力をベースに考えているからです。

弟：スタジアムは５種類ありますが。

近藤：ピッチに差はありませんが、各大陸の代表的なスタジアムをモデルにしています。ちなみにアジアは長居球技場がモデルです。

兄：ところで、今日の本当の用件は別にあるんですが……。

奥田：対戦ですね。うちの最強プレイヤーである近藤が相手します。

弟：（うっ、前回負けた人だ）

兄：弟よ、何をびびってる。今日は私が近藤さんと対戦するぞ！

MAJOR A における対戦ルール

- すべてのキャラを絶好調に（運・不運のないように）
- キーパーレベルはデフォルトの3
- あとはスライディングなども遠慮なく

門外不出!! 開発者㊙テク

「リフティングから方向転換して、相手を抜くテクニックです。瞬間的に相手が硬直するのでＣＯＭ戦だと有効です」（中川さん）

対人戦では、奇をてらう動きとして使えるかも。

⬆出す前につぶされやすいので、素早く！

門外不出!! 開発者㊙テク

「スライディングは、シュートを止めることもできるし、危ない場面では、いちかばちかで相手選手を止めるときにも使いますよ。コツは〝恐れずにＧＯ！〟ですね(笑)」（近藤さん）

⬆「きたねープレイ」とは、もう呼ばせない。

弟：（さすが兄ぃ。今日はまかせた！）

──そういうわけで、近藤さんとカビラ兄が対戦！　チームはイングランドとオランダ。結果は、終了寸前に２点リードを追いつかれ、延長戦の末３対４で近藤さんの勝利だった──

兄：かーっ。また、「パースト」のときと同じじゃ〜っ。次こそ、次こそ勝つぞ〜っ（号泣）。

弟：今日は本当にありがとうございました(泣)。

──１時間後──

弟：兄ぃ、やっぱ開発してる人には勝てないよ。

兄：バカモノ！　今日は家に帰ったら、すぐにでも特訓だ。日々の鍛錬(たんれん)こそが最強のフットボーラーを作るのじゃ。よーし、東京まで、このまま走って帰るぞ！

編集部が選ぶベスト11

あんまり前号とダブらないように選出。スゴイぞ。

ポジション	国	選手
GK	パラグアイ	モッツァ
DF	ドイツ	ミューラー
DF	ドイツ	コール
DF	イタリア	ニコラス
MF	ブラジル	シセロ
MF	イタリア	ザッパ
MF	ドイツ	クルフォルト
MF	スペイン	カリード
FW	アルゼンチン	フェルナンデス
FW	ブラジル	アレージ
FW	オランダ	コッパー

カビラ兄弟のサッカーだよ人生は　兄です。くやし〜〜いぃぃ。とにかく近藤さんは、3トップでセンタリングを流してシュート、という美しいパターンが基本。私が普通のセンタリングシュートを止められ続けているのとは対象的だ。でも、「パースト２」では負けないぞ〜っ。

堂々のマスターガンダム

素早い連携技（右下のコラムを参照）で相手を圧倒し、あっという間にダウンを奪う戦い方を得意とする、いわゆる速攻型のロボットだ。通常技から投げ技に至るまで、すべてにおいて原作で見せた奇想天外さを再現しつつも、動作にはスキがないという理想的なロボット。実際のモーションを作成するにあたって、中国拳法、特に酔拳の動きを参考にしただけあって、究極の進化を遂げた（エゲツなさが完成の域に達した？）流派東方不敗の立体的な動きが再現された。ゲーム中では中ボス的な存在としてプレイヤーの行く手をはばむ。当然、１Ｐモードでは主人公としては選べない。

⬅空中でダンクーガに蹴りをたたき込む。わざわざ背後にまわって蹴りを入れるというところが、さすがお師匠様。

●ウォーカーギャリアに組みつく。この後、さまざまな技がたたき込まれる。

不敗の格闘王が操るモビルファイター

PROFILE

登場作品は「機動武闘伝Gガンダム」。Gガンダムのパイロット、ドモン＝カッシュの師匠である無敵の格闘家、東方不敗が操るMF（モビルファイター）。生身でMFを倒すほどの強さだったのに、その上MFに乗ったらもう……。原作では、想像どおり流派東方不敗の偉大さをまざまざと痛感（!?）させられる無敵の強さだった。ゲーム中に使用可能な必殺技としては、現在のところダークネスフィンガー、一二王方牌大車輪が確認されている。筆者個人としては、生身のキャラとしても登場してほしいのだが。

⬆正面から見たマスターガンダムの立ち姿。なんとも威風堂々としていますな。実際には、相手を威嚇するかのようにユラユラと動いている。

未登場ロボットはいよいよ残り2体に

⬆ダイターン3とマスターガンダムの雄姿。細部まで[illegible]に再現されている。

今までに6体のロボットと、最終ボスジュデッカの存在を公開してきたが、今回新たに2体のロボットが明らかになった。操作可能ロボットであるダイターン3と、COM戦で敵として登場するマスターガンダムだ。原作では、どちらもロボットとは思えないほど人間臭い動きを披露していたが、ゲーム中でもそれが十分に再現されている。いや、それどころかもっとキレた動きを見せてくれるぞ！　さて、ここで残りロボットのヒントをば。ズバリ公開ずみロボットの「敵役」です。

N64	スーパーロボットスピリッツ	12月発売予定
	●バンプレスト●ACT●容量未定	価格未定

スーパーロボットスピリッツ

新登場ロボットである「ダイターン３」と「マスターガンダム」を徹底紹介！　さて、これで残るロボットは最終ボスであるジュデッカを含めてあと２体となった。はたして来月号に残り２体のロボットの情報が間に合うか？　発売日が近いので、ぜひとも明らかにしたいんだけど……。

ダイターン3見参

◆勝利ポーズより。ダイターンジャベリンを振り回したあと決めポーズをとる。

全長120メートルもの巨大ロボット

「無敵鋼人ダイターン3」より登場。爆撃機形態のダイファイター、重戦車形態のダイタンク、そしてロボット形態のダイターン3に変形可能。ロボット形態時の身長はなんと120メートル。日輪の力を借りて繰り出す必殺技ダイターン・サンアタック（とダイターン・クラッシュ）は破壊力満点。操縦者である破嵐万丈のモットーから、「華麗に大胆に」戦いをこなす。万丈以外にも、執事のギャリソン時田ら仲間たちが操縦することも何度かあった（メインコックピットの故障によりギャリソン、トッポらの4人でダイターン3の手足を別々に操縦するなんてこともあった）。開発者は万丈の父、破嵐創造。ドン＝ザウサーとコロスが率いるメガノイド軍団とし烈な戦いを繰り広げた。

このゲームのメインキャラクターともいえる存在。巨体を生かしたパワフルかつダイナミックな動きで敵を圧倒する。攻撃力、防御力はともに最高クラス。原作と同じく華麗な動きとコミカルな動きを合わせ持ち、さまざまな表情をプレイヤーに見せてくれる。サンアタック、ダイターンザンバー、ダイターンキャノンなど、必殺技の数々の迫力、破壊力もばっちり再現。勝利ポーズとして見せるジャベリンやダイターンファンを使っての大見得切りなど、あちらこちらに原作ファンならニヤリとするような演出が施されているぞ。変形シーンのデモつきだ。

◆ダイターンジャベリンを振り回す姿。これがまた、なんとも人間臭い動きをする。

◆ダイファイター[illegible]には各キャラごとに[illegible]

変形シーンもバッチリ再現!!

MONTHLY システム関連最新情報 ANALYSIS

「連携技」で相手をたたきのめせ!!

登場するロボットは、それぞれにいくつかの連携技が設定されている。これはパンチやキックといった基本的な攻撃に武器での攻撃を組み合わせた技で、すべて決まると相手をダウンさせられるというもの。写真はR-1の連携技のひとつ「GTシュート」だ。連撃ののちGTリボルヴァーを撃ち込んでいる。さらに連携技と必殺技を組み合わせれば、さまざまな攻撃が行えそうだ。

⬆トンファーと拳銃という2つの性質を持つGTリボルヴァーならではの連携技だ。

別角度から連携技のキレを分析

⬆最多段ヒットすると、図のように4連撃となる。連携技の最後の攻撃がヒットすると、視点が切り替わる演出がなされる。ダウンも奪えるので攻撃側が有利になるのだ。

デュアルな世界の仮想対戦にアクセスせよ！
最新画面
ついに到着!
独特の世界観を持った対戦ACT『デュアルヒーローズ』。その最新画面が到着したぞ。以前紹介したときよりも数段グレードアップしている画面に注目してくれ。この写真を見ながら、もう一度『デュアル』の世界にアクセスしよう。
デュアルヒーローズ
DUALHEROES
N64
デュアルヒーローズ
●ハドソン●ACT●容量未定 Ⓒ
年内発売予定
価格未定

2つの世界で戦う「デュアル」な世界設定

巨大な隕石が地球を襲い、荒涼とした大地が広がる近未来。突如地球を侵略、征服したエイリアンたちに、特殊スーツに身を包んだヒーローたちが戦いを挑む…。キミは、とあるゲームセンターで、このヒーローが戦っている仮想世界に参加するゲームをプレイすることになる。戦いの相手は、バーチャルゲーマーと呼ばれる仮想人格を持つプレイヤー。キミは彼らと、彼らの操るヒーローを相手に、二重の戦いを行うわけだ。

戦いに飢えた猛者たち!!

自分の顔はモンタージュで作成

⬆おのおの性格が異なる彼らは、それぞれ違った戦法で戦いを仕掛けてくる。
➡各バーチャルゲーマーは、得意とするキャラを1人ずつ持っているのだ。

格闘ゲーム初心者でもOK!? 技の入力は超簡単なのだ

奥行きのある3Dステージを自在に移動し、相手のスキを突いて奥義を炸裂させる。これが『デュアル』の魅力だ。その技の数、全キャラ分でなんと約600種類！　こんなに技が豊富にありながらも、操作は簡略化されていて、A・B・CボタンとZトリガーと3Dスティックの簡単な組み合わせで技が出せるのだ。普段あまり対戦格闘ゲームをプレイしない人でも簡単に遊べるぞ。モードは、ストーリーを追う「バーチャルゲーマー」、2人で戦える「対戦」、そして「練習」の3つが用意されている。

⬆必殺技の入力は、とても簡単。シンプルなボタンの組み合わせと、3Dスティックの操作で発動できるのだ。
➡青服の拳法使い・ホウの蹴り技が、クローン忍者レツに炸裂。この後、オリジナルコンボに持ち込むもよし。

オリジナルコンボを探せ！ 入力したコマンドが確認できる親切機能つき

世界の壁を乗り越えろ！ Jリーグイレブンビート1997で夢舞台に挑戦

N64	Jリーグイレブンビート1997	10月24日発売
	●ハドソン●SPG●64M Ⓒ	¥6,980

発売まで約1か月となった『イレブンビート』。今回は、外国チームと日本代表チームとの対戦の模様をくわしく紹介。また、自分の思いどおりにクラブが作成できるエディットモードも解析するぞ。

気分はワールドカップ!? 日本代表チームの相手は世界各国の強豪チームだ!!

『イレブンビート』では、正式な日本代表チームが使えるというのは、本誌で何度も紹介したので知っているよね。でも、その日本代表チームの対戦相手はJリーグのクラブだけなの？　と疑問に思っていた人も多いはず。もちろんJリーグのクラブとも対戦できるけど、それだけじゃありません。日本代表を使って世界各国の強豪とトーナメントを戦うことができるのだ。ワールドカップ最終予選で盛り上がっている現在、このゲームで本戦出場の夢を先にかなえてみるのもいいんじゃないかな。

⬆小倉とカズの見事なコンビネーションで、強豪ドイツから1点をゲット。現実にこんなことが起きたらどんなにうれしいことか!?

⬆日本をふくめて、全16チームでトーナメントを戦っていく。キミは優勝できるか!?

⬆フォーメーションや作戦をきちんと設定しないと、外国チームには勝てないぞ。

がんばれニッポン!! 世界との戦いを誌上リプレイ

[illegible] 本が世界の頂点に立ったのだ！

初戦・アジアの鷹 VS韓国

⬆日本の永遠のライバルである韓国。こういう大舞台では負けるわけには参りません！

第2戦・カナリア軍団 VSブラジル

⬆2戦めからこんな強いチームと当たるなんて。2－1で、なんとか勝利することができた!!

途中経過

⬆第2戦終了時のリーグ表。さすがに、イタリアやイングランドは勝ち残っています。できれば対戦したくないです。

コレでキミもクラブオーナーだ

エディットモードでオリジナルクラブ作り！

『イレブンビート』のウリのひとつが、このオリジナルクラブエディットだ。このモードでは、クラブ名から選手の名前までをエディットすることが可能。もちろんコントローラパックにデータをセーブできる。作ったそのオリジナルクラブは、既存の実名Ｊリーグクラブと戦わせることができるのだ。

⬅ではさっそく、トーナメントに参加させてみましょう。

➡オリジナルチームの選手は、Ｊリーグの既存の選手から選択する。選手の名前やヘアスタイルなどは、後から変更可能だ。

➡自分で作ったチームが優勝すると、超うれしいッス。

エディットできる項目はこんなにいっぱい！

項目	説明	項目	説明
クラブ名	漢字、カタカナ、ローマ字などが使える。クラブ名のほかに、ロゴの色も３種類から選択できる。	ユニフォーム	用意されているデザインは10種類。ちゃんと、ホーム用とビジター用の２種類あるぞ。
カラー	クラブのイメージカラーを赤、紫、青といった10種類から選べる。自分の好きな色を選ぼう。	マスコット	ライオンやオオカミなど、動物をモチーフにしたものが８種類用意されているぞ。
フラッグ	８種類のデザインが用意されている。同じデザインでも色を変えると雰囲気が変わってくるぞ。	選手	選手は、既存のＪリーグのクラブから選抜する。その後、髪型や肌の色、名前を変更するのだ。

あなた好みのチームになります

システムCHECK

ここでは、システム面をくわしくチェックしておこう。こんな細かい設定ができるのも『イレブンビート』のスゴイところなのだ。

●細かい設定が自在です！

試合直前に設定できる項目は10種。スタジアムや天候、開始時間などを細かく設定できる。オプションでは、画面下に表示されるレーダーを固定することや、操作している選手のカーソルのオンオフが可能だ。また、オリジナルトーナメントモードの延長方式や試合数、オフサイドの有無といった細かい大会ルールの設定をすることもできるのだ。

⬆試合前に変更できる項目は全部で10種類もある。いたれりつくせりです。

➡雨天時は、ボールが止まりやすく、スライディングは距離が長くなる。

●ケガやファールもあります

リーグ戦やトーナメントでは、試合中にファールをすると、次の試合に結果が持ちこされてしまう。ケガをした場合は、次の試合に出場できるけど、カードをもらった場合は数試合出場停止となってしまうこともある。フェアプレイをこころがけるようにしよう。

➡何も考えずにタックルなどをしていると、後で泣きをみることになるぞ。

準決勝・戦慄のブルー

VSイタリア

⬆雨中での激戦。後半で、なんとか１点をもぎ取った。そのまま守りきって勝利だ。

決勝・西ヨーロッパの雄

VSポルトガル

⬆これに勝てば優勝。というプレッシャーと戦いながらプレイ。森山のゴールで勝利！

感動の瞬間!!

N64ソフトのラインナップ充実を証明するかのように、パチンコ実機シミュレーションゲームがいよいよお目見えする。フルポリゴンによる実機の完全な再現はもちろん、時間の概念までをも組み込んだ仮想店舗のシミュレートによって、究極のパチンコシミュレータがN64によって実現した!!

N64	HEIWAパチンコワールド64	10月下旬発売予定
	●アムテックス/ショウエイシステム●ETC●64M	価格未定

仮想店舗シミュレートでウデを上げろ!!

⬅まずは、この街のどのパチンコ店に入るのかを決めるところから始まる。お店は大、中、小の3店舗が用意されている。

N64初のパチンコ実機シミュレータである本作は、パチンコ台をゲーム上で体験できるのはもちろんのこと、いつどの店でパチンコを打てば玉が出るのか、といった要素までも現実世界をシミュレートしているところが特徴。たとえば、新装開店した店では釘が甘くなっていたり、時間帯によっては店内の混みぐあいなども変わっている。つまり、パチンコをするうえでのコツのすべてが、この1本で学べるようになっているのだ。

➡夕方になればもちろん、町並みが茜色に染まる。「入門」と「実践」そして「学習」の3つのモードで遊べる。

時間によって変化!!

⬅黄色い星印がついた日は新装開店日。釘が甘くなるこの日に日時変更することもできる。

⬅店内の様子も現実そのもの。時間帯によって混雑度が違う。空いている台を選ぼう。

人気機種4台がリアルなポリゴンで完全に再現!!

今回用意されている台は業界最大手のメーカー「平和」から出ている「CR・サクセスストーリーSP」、「レモン牌」、「美女大集合2」、「CR・玉ちゃんハウス」の人気4機種。いずれの台も本物に忠実なポリゴンで再現されているのだ。釘をさまざまな角度からチェックして、それぞれの機種を存分に研究することだってできるのだ。

⬅人気の「レモン牌」など4機種が搭載。

多角的視点で細かな釘チェックが可能!!

見よ!! このこだわりの演出を!!

ハンドル

⬆ハンドルを表示して肉眼で確認することも可能。これならハンドルの微妙な調整もしやすい。

データランプ

⬆データランプ「ヨビダス」の搭載により、その台の当たり状況などを読み取ることもできる。

新日本プロレス 闘魂炎導（とうこんロード）

長州や橋本といった人気選手が実名で登場するプロレスゲーム。こだわりの本格的な内容を紹介しよう！

N64	新日本プロレス 闘魂炎導	年内発売予定
	●ハドソン●SPG●容量未定 Ⓒ	価格未定

新日本プロレスを題材にしたポリゴンプロレスゲームだ！

新日本プロレスの看板選手たちが実名で登場する、リアル志向のプロレスゲーム。その内容がやっと見えてきたぞ。写真からもわかるように、ポリゴンで作られたレスラーたちは本物そっくり。タッグマッチやバトルロイヤルまで楽しめるから、自宅で新日マットの熱き戦いを体験することができるのだ！

このゲームはほかにも注目できる点がある。コントローラパックには、ゲーム中で獲得したベルトのデータ（防衛回数など）も記録することができるから、ベルトの価値を友だちと比べて競うような、これまでになかった育成ゲーム的な楽しみ方をすることができるのだ。

うーん、ここまで考えられているとは…。これこそファンが待ち望んでいたゲームだね。

モードも充実！ バトルロイヤルまで遊べるのだ

新日本プロレスで実際に行われている試合形式をゲーム上に完全再現。「IWGP」のベルトをかけた戦いだってできるのだ！

IWGP

対COM専用の勝ち抜き戦。シングルマッチ用の「IWGP選手権試合」とタッグマッチ用の「IWGPタッグ選手権試合」が用意されている。実際のシングルのベルトはヘビー級とジュニアヘビー級とに分かれているが、ゲームでどう扱われるかはまだわかっていない。もしかしたら無差別級が新設されるのかも…？

エキシビション

COM相手に戦ったり、友だちと対戦したりするためのモードだ（COMどうしを戦わせることも可能）。シングルマッチ用の「シングルマッチ」、タッグマッチ用の「タッグマッチ」、そして4人まで同時に戦うことができる「バトルロイヤル」の3モードが楽しめるぞ。なお、タッグマッチ時にはCOMをパートナーにすることもできる。2人でプレイするときは2人が組んでCOMチームと戦ったり、それぞれがCOMをパートナーにして戦ったりできるというわけだ。このほかにも、技の出し方を練習するための「スパーリングモード」が用意されている。プロレスゲーム初心者は、ここでゲームに慣れるといいだろう。

➡グレート・ムタの投げっぱなしジャーマンスープレックス。

⬆藤波のドラゴンスクリューが決まった！

⬆越中のジャンピングヒップアタックが蝶野を襲う。遠くから見るとTV中継と間違えてしまうほど似ているのだ。

新日を代表するレスラーが総登場！

➡垂直落下式のDDTを繰り出す橋本真也。前IWGPヘビー級王者だ。

⬅獣神サンダー・ライガー対タイガーマスク（初代）がゲームでも実現！

ここで、現時点で判明している登場レスラーを紹介していこう。前IWGPヘビー級王者の橋本真也、nWo軍団の日本支部長である蝶野正洋、その盟友グレート・ムタ、ムタの正体でもある武藤敬司、今年のG1を制した佐々木健介、彼のもうひとつの顔であるパワー・ウォリアー、平成維震軍を率いる越中詩郎、ジュニアヘビー級の重鎮獣神サンダー・ライガー、伝説の虎戦士タイガーマスク（初代）、来年1月4日に引退する長州力、長州と名勝負数え歌を繰り広げてきた藤波辰爾、といったレスラーが登場する。他にも天山広吉、中西学、小島聡らの存在も確認されていて、さらには元・柔道世界王者にして現在はプロ格闘家として活躍している小川直也まで参戦するというのだから……まさに感涙（かんるい）モノだ！

小川直也も参戦!!

⬆今年の4月12日にプロレスマットデビューを果たしたばかりの小川が早くも登場。写真は彼のオリジナル技、STOだ！

『MOTHER3』制作現場通信

MOTHER3 TIMES

まざーすりーたいむず
MOTHER3TIMES
Vol.2
SEP.22.1997
DENGEKI NINTENDO64

- ●今月のトップニュース／D.C.M.C.を浜辺でキャッチ！　ツアー直前の心境を語る！
- ●インタビュー／ハル研究所『MOTHER3』開発チームの素顔に迫った！
- ●ピープル／糸井重里氏、64DDソフト開発に関する重大声明を発表か？

General Manager Announces Statement!

●総監督、声明を発表！

完成が待たれる『M３』。そんな中、総監督糸井氏が開発を忘れて釣り三昧とのウワサが…。本紙の取材に対し、氏は声明を発表した。「どうも、私独自の調査によると、現在、あちこちの水面下で作られているゲームは、すっごいみたいなのら。いいぞいいぞ！」。……謎である。

ID of Mysterious Panel Cartoonist Unmasked!

●謎の１コマ漫画家、正体わかる！

大人気の１コマ漫画「マザーさん」の作者いまくにともあき氏（写真）が、クリーチャーズ社で『M３』の３Dモデリングを担当している今国智章さんであることがわかり、関係者を驚かせている。

D.C.M.C.Members Caught on Beach and Interviewed Exclusively by Us Before Leaving on World Tour!

世界ツアー直前のD.C.M.C.メンバーを浜辺で本紙独占キャッチ！

【サマーズ、カリヨンビーチ21日＝本宮特派員】

世界ツアーを前にしてキャンプ・イン中の人気ロックバンドD. C. M. C.のメンバーに、ツアー直前の心境を一言聞けたぞ。

「クール・イズ・ホット、ホット・イズ・クール…、このテーマ通りに、とにかくライブではぶっ倒れるまでやりますよ」とリーダーのシミー・ズミズ氏（写真左）は、新曲『ボンボヤージュ・アミーゴ』と共に熱い想いを披露してくれたのだ。

――このインタビューを記念して、このときシミー氏が着ていた、脱ぎたて〝クール・イズ・ホット…Tシャツ〟を１名にプレゼントするぞ！

Treasure Discovered inside Creature Co.!

クリーチャーズ社からお宝を発見！

マザー通の間では高額取り引きの対象として評判の『EARTH BOUND』（米国版『M２』）を、本紙記者が「M３」でゲームデザインとグラフィックを担当するクリーチャーズ社の役員室で発見した。この発見を祝して本紙読者１名に。

Interim Recruit Screening Started for "M3" Performers!

『M3』出演者募集、中間選考会始まる！

関係者の予想を上回る応募者殺到で、選考の難航が予想される「M３」出演者募集だが、このほど伊藤紅丸氏による、第１次顔審査が行われた。「かなりの数なので、今度糸井さんとゆっくりと選びたい」とコメント。

※紙上で紹介しているプレゼントの応募は、すべて編集部「M3TIMES 〇〇〇〇〇（〇には品物名を）」係まで送ってください。10月20日消印有効。
また随時スタッフへのお手紙、イラストも受けつけています。

Development Team Discloses Inside Story of Making "M3"!

開発チームが初めて明かす!『M3』裏話!

HAL LABORATORY,INC."M3"TEAM

ハル研究所『M3』開発チーム

糸井さんや伊藤紅丸さんなど、異能な才能が集まって、開発される『M３』。今回は、開発チームをまるごと取材。現場だけが知っている『M３』開発秘話を聞いた。

★写真左から……
●角田　敦さん（ディレクター）
●葛西　重忍さん（サウンド担当）
●海老原　正和さん（ウインドウ担当）
●乙黒　誠二さん（各種ツールの開発担当）
●水澤　和弘さん（マップや地形に関わること全般を担当）
●郷　志明さん（バトル担当）
●谷口　祥也さん（プレイヤー担当）
●三津原　敏さん（メインシステム担当）
※「ウインドウ担当」とは、ＲＰＧでつきもののウインドウメッセージやアイテム表示をキャラの動きや画面に合わせて、表示する仕事。「各種ツールの開発担当」は、ゲームの細部のシステムを作るために、そのツールを作る人。「プレイヤー担当」はキャラの動き、操作を調整する仕事。

⬆チームを代表して、角田敦さん（右）と三津原敏さん（左）がインタビューに応じてくれた。

――『Ｍ３』での仕事内容を教えてください。

角田：『Ｍ３』はクリーチャーズとハル研究所の共同チームで開発を進めてますが、私は全体を統括するディレクターを務めています。

三津原：ボクはプログラムチームのチーフといった役割です。『Ｍ３』はプログラマーといっても武器・キャラクター・背景など細かく分かれていて、これらをまとめている仕事です。

――いままで関わってきた作品は？

角田：私はＧＢ版『星のカービィ２』でプロジェクトマネージャーを務めていました。

三津原：ボクは『Ｍ２』でキャラクターの動作一般を担当していました。

角田：三津原は『Ｍ２』日本語版の終了後に、短期間で英語版を完成させたんですよ(一同感心)。

――まず、ハル研究所の開発チームが『Ｍ３』をスタートさせたのはいつごろからですか？

角田：すごくずっと前（笑)。『Ｍ３』の準備期間中にいろんな実験をやってましたから。

――例えばどんな？

角田：そうですね。例えばステージに坂を作ったとすると、その上にキャラを置いてみて、ずり落ちたりしないかとか、いろんなことを実際にモニター上で試して、うまくいかなかったらプログラムの微調整をしながら、進めていくんです。なかなか進まない作業なんですよ。

――毎日毎日『Ｍ３』と取り組んでいるわけですが、心掛けていることは？

三津原：『Ｍ３』というのは、ふつうのＲＰＧを作るというところから全然離れて、スタートしていますから、いつもなにか新技術を入れられないか、といつも探っているところかな。

――『Ｍ３』の仕事をしていてよかったことは？

角田：『Ｍ３』にはいろんな方が関わっていてそんな方々に会うことで、刺激を受けることですね。それに、なんといっても『Ｍ３』のストーリーが誰よりも早くわかって遊べること（！)。でもいいことばかりでなくて、64ＤＤを使って試してみたいことがありすぎるので、それを整理しなきゃならないんですね。"Ｎ64にできないことはない" ゆえの悩みですね。

三津原：ボクは64ＤＤというハードの性質上、今まであきらめなければならなかったことが可能になったことが、よかったことかな。でも新しいことが試せる反面、新しく覚えることが多すぎてたいへんですけどね。でも『Ｍ２』でやり残したことは、今回できるかぎり詰め込みますよ。

――最後にメッセージを！

角田：今までのファン以外の人にも絶対楽しんでもらえること、間違いなしと自負しています。

三津原：妥協せずガンバっていますので、もう少しお待ちください!!

⬆ＳＦＣ版『Ｍ２』をプレイした人なら忘れもしない、ウインターズで登場したアイツ。まだレベルの低いジェフをさんざん苦しめたよね。このバルーンモンキーのチョコマカした動きを生みだしたのが、今回インタビューに応じてくれた三津原さんなのだ。

おわびとていせい 前号の「伊藤紅丸氏インタビュー」の記事に誤りがありました。記事中、伊藤氏のキャラクターデータとして「集めているディズニーのキャラグッズは29個」とあるのは「２千個」の誤りでした。おわびして訂正いたします。

「横綱サクセスモード」はお楽しみがいっぱいでごわす

5タイプの力士から主人公を選ぶ

「横綱サクセスモード」では、まず主人公となるキャラを選ぶ[illegible]。主人公には攻撃タイプ、バランスタイプなど5人のキャラクターが用意されていて、自分の好きなタイプの力士を選べるッス。キャラによって今後の物語の展開が変わってくるので、ここは思案のしどころ[illegible]～んでごわす。

■[illegible]舞はバランスタイプ。しこ名は実況中継でアナウンサーに呼んでもらえるっすよ。

★攻撃タイプの力士、しこ名は暫竜丸。目もとがきりっとしていてカッコイイでごわすね。

イベントとミニゲームで男をみがくッス

[illegible]年間で横綱になること、それが「横綱サクセスモード」の目的。場所中は毎日取り組みとイベントが繰り返されて、[illegible]が進んでいくッス。イベントでは親方の娘やテレビのスポーツレポーターが[illegible]になってくれたり、ライバル力士が登場したりとバラエティ豊かに楽しめるでごわす。しかもそのイベントのすべてがマイ力士の成[illegible]わるっていうから驚き。もう楽[illegible]スよ～。

■場所中は取り組みの結果で成長していくッス。ぜひ勝ち越して出世したいものッスね。

⬅イベント画面はまだ秘密。でもかわいいギャルなど多数登場予定ッスよ♥

⬅釣りや昼寝など、ミニゲームはパラ[illegible]アップの大チャンス[illegible]

3年後

めざせ横綱

しこ名を自分でつけたいときは…

やっぱり自分の力士には自分で名前をつけたい。そんなワガママな願いもOKッスよ。漢字にはふりがなもつけられて超親切ッスね。

⬅愛情いっぱいのしこ名をつけましょう。

にぎやかトーナメントもあるッスよ

対戦や「横綱～」モードのほかにもトーナメントモードもあるッス。力士が16人そろった画面は超キュート♥。

⬅くりくりおめめでにらみ合う一回戦。

⬅頂点めざして力士たちが戦うッス。

がんばれでんげき山!! 大鵬も柏戸もキミにはかなわない（古いぞ）!!

※大鵬・柏戸を知らない人はお父さんに聞いてみよう。

今月のちぇっくぽいんと

※4 サボっているように見えるが「[illegible]」は釣りやドラン[illegible]も力士のパラメータアップのための重要なミニ[illegible]して登場する。
※5 空[illegible]の世界では「熊殺し」と呼ば[illegible]達人はいるが、相撲の世界では聞かない。※6 世の中には相撲取りにご飯をお[illegible]という人がたくさ[illegible]るそうだが、力士は実際に10[illegible]は楽に食べる上に、味に[illegible]るさいということだから苦労しそう。※7 前号参[illegible]

©1995 Nintendo ©1995 Creatures inc. ©1995 GAME FREAK inc.

作／宮須弥

ご意見ご感想、あるいは扱ってほしいゲームソフトのリクエストをお寄せください。
〔あて先〕〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃NINTENDO64編集部「ゲームスコープ」係

コナミ・ゴエモン制作委員会が贈るデリシャスコラム

今回はストーリーの作り方でっせ♥

エビス丸

めいきんぐおぶストーリー(かな?)

ゴエモン(以下ゴエ)「今回は、めいきんぐシリーズとして、おいらたちの旅の柱となる、ゲームストーリーの作り方を教えてもらおうと思ってるんだ!」
エビス丸(以下エビ)「ほな、わてが簡単に……」
ゴエ「でぇ～い! ゴエモンパ～ンチ!!」
バゴッ!
エビ「イテテテテテテテテテテテ……」
ゴエ「てめぇじゃねぇって!!」
汾陽(以下K)「おや、おや、キミたちはいつもはちゃめちゃなノリだねぇ……」
エビ「汾陽は～ん! ゴエモンはんったら、いつもわてのことイジメて喜んでるんでっせ～ ほにょ、スリスリスリスリ……」
K「うぞぞぞぞぞぞぞ……。お、男が、男にスリスリなんかするでねぇ～～～～～っ!! ぬぉぉ! 必殺! ミラクルぼよよんキ～ック!」
バシュ～～～～～ン!!
エビ「ひょえ～～～～～～～!!」
キラ～ン★
ゴエ「……ありゃ、ぜったい、ブラジルぐらいまで飛んでってるぜ……ってことはさておき、今日は、今回の『**ネオ桃山幕府のおどり**』を実例にゲームのストーリーをどう作るのかを教えてもらいたいんだけど、まずはどう作りはじめるんだい?」
K「まっ、てきと～かな?」
ゴエ「て、適当?」
K「そう! 最初は、こんな敵キャラはどうかな? とか、こんなイベントは? こんなアイテムは? みたいに、思いつくままにアイデアを出しまくるんだ。とにかく毎日毎日ネタ出し!」
ゴエ「へぇ～そうなんだ。じゃあ、アイデアを出した後は、どうするんだい?」
K「大ボスの設定だけを、とりあえずまとめる! 今回でいえば、ダンシンと蘭子[※1]のことだね。これがないと、さすがにゲームの目的が定まらないので、いくらなんでも〝お話〟が成り立たないからね。それと、敵のアジトの数をピックアップして、敵側の侵略目的を定める。これでやっと、ストーリーを組み立てるための大まかなパーツがそろったことになるわけだ」
ゴエ「ふむ、ふむ……」
K「これらのパーツを日本地図にあてはめ、道中のルートを作りつつ、イベントの調整をしながら ストーリーとしてまとめていくんだ」
ゴエ「へぇ～、なんか、プラモみたいだな」
K「まあ、そんなもんかな……。でも、プラモみたいに設計図どおりに、うまくいかないことの方が多いんだな、これが……」
ゴエ「……って、言うと?」
K「容量とか、作業日数とか、いろんなことがからんでストーリーの変更やカットなんか、いつも…」
ゴエ「じゃあ、今回も一度作ったストーリーから消えてしまった部分とかあるんだ……」
K「うん、いろいろとね……。最初は、インパクトがネオ桃山幕府のやつらに操られて、ゴージャスマイステージ作戦の一員にされてしまっているとか、アイドル発掘作戦で、おみっちゃんがダンシンにスカウトされて、デビューしちゃうとかあったんだ」
ゴエ「へぇ～、そんな話もあったんだ……。どれも、おもしろそうなイベントなのに、それでもボツになってしまうのかい?」
K「なかなかね、そこが難しいとこなんだけどね」
ゴエ「じゃあ、道中とかも変わってるんだ?」
K「そう! 名古屋と大阪もなくなったし、特に北海道と九州のイベントが、ぜ～んぶカット!」
エビ「ほにょ! それは残念でんな～～」
ゴエ「げっ! こいつ、いつの間に戻って来たんだ」
エビ「北海道[※2]は、いいでっせ……カニも、ウニもめちゃめちゃうまいでっせ……」
K「そう、そう、そんな話入れたかったのよ!!」
エビ「サッポロラーメンたらふく食べたかった」
K「そうだね、そうだね……オレも」
ヒッシ!(抱きあう2人)
エビ・K「ホロホロホロホロホロホロ……」
ゴエ「おい、おい……」
蛭子「あれれ? おれの出番は?」

楽しい話の作り方を教えるぜ

ゴエモン

蛭子悦延氏
『ゴエモン』制作の責任を担うクールガイ。ソフトが完成すればよきパパ。ファンの人、今回の彼の出番は少なめ。ゴメン。

汾陽桂太氏
頭の中はギャグだらけのダイナマイトボーイ。『ゴエモン』のシナリオはこの人が考えたというから、氏の人格が予想できる。

『ゴエモン』制作秘話公開!! コナミN64開発者コラムが読めるのは電撃だけ!!

編注
※1 ダンシンと蘭子……ネオ桃山幕府の首領。ゲームをやった人ならば彼らの「濃い」キャラクターがいかにして作り込まれていったか想像して楽しめると思う。
※2 北海道……ジンギスカンやビールなんかもうまいらしい。ぜひとも取材に行きたかったに違いない。

任天堂製の全RCG

1984年11月	F1レース[FC]①	FC初の3D視点のRCG。
1984年11月	エキサイトバイク[FC]②	横スクロールもの。
1985年11月	マッハライダー[FC]	スピード感が◎。3D視点。
1987年10月	ファミコングランプリF1レース[FD]③	見下ろし型。青ディスクだ。
1988年4月	3Dホットラリー[FD]④	液晶メガネで立体視が可能。
1988年12月	VSエキサイトバイク[FD]⑤	上下分割画面で対戦可能。
1990年11月	F1レース[GB]	見下ろし型。4人対戦も可。
1990年11月	F-ZERO[SFC]⑥	超高速スクロールは必見。
1992年8月	スーパーマリオカート[SFC]⑦	レース対戦の定番ゲーム。
1994年6月	ワイルドトラックス[SFC]⑧	フルポリゴンのRCG。
1996年9月	ウエーブレース64[N64]⑨	揺れる波がスゴイ海上RCG。
1996年12月	マリオカート64[N64]	4分割画面での対戦が可能。

任天堂ソフト開発責任者　宮本茂さんに聞く

任天堂のRCGはいつも画期的ですね。
ハイ。独自のものを作りたいからです。

RCGはいろんな会社からたくさん発売されますよね。競争相手がいっぱいいるんです。そういう中で、同じようなソフトを出しても、注目されないんです。独自のものを作らないとね。

たとえば"ルマン"という題材でいくらおもしろいRCGを作ったとしても、この"ルマン"を作ったのは誰だ、とは世間では言われないんです。やっぱり"ルマン"を題材にするとRCGはおもしろくなるよね、となるんです。

だから、このゲームは誰が作ったのか、と言われるような独自のソフトを作るんです。そのわりには"カワサキジェットスキー"みたいなものも作ってますけど(笑)。

ファミコントレード

1988年7月25日発売 ¥19,800

FCに専用アダプタをつけ、電話回線を利用して、家庭や事務所からリアルタイムで株式、転換社債などさまざまな投資情報や売買の注文ができるサービス。サービスは今でも可能。

任天堂博物誌 第二回

任天堂製RCG。どれだけやった!?

月刊 任天堂至上主義

げっかんにんてんどうしじょうしゅぎ

暴走する任天堂愛好家諸君！　今回は歴代の任天堂製RCGを振り返ることにする。キミはいくつ覚えているかな!?

任天堂がめざすRCGのスタイルを探る!

F-ZERO64

ディディーコングレーシング

任天堂がRCGに求めるもの、それはリアリズムではない。左で紹介している任天堂製RCGの歴史を見てもらえばわかるとおり、ハードの表現力が上がってもリアル路線をめざしてはいないのだ。たとえば、フルポリゴン映像の『ワイルドトラックス』にしても、自分の操作するマシンにはかわいい目玉がついている。同じフルポリゴンものでも『リッジレーサー』(PS)や『セガラリー』(SS)などとは、ちょっと毛色が違うことがわかる。それでは、任天堂はRCGでどんなことを追求しようとしているか？　そのキーワードとなるのが"対戦"と"スピード"という2つの要素だ。特に"対戦"に関しては『VSエキサイトバイク』以来、ほとんどすべてのRCGに採用されている要素。また"スピード"に関しては『F-ZERO』という金字塔を打ち立てた。今年末以降N64では、対戦の『ディディーコングレーシング』、スピードの『F-ZERO64』という2つのソフトが発売される予定。任天堂のRCGへの挑戦は終わらない。

あの1年をふり返る プレイバックイヤー1989

【GB発売の年】

2/3	レッキングクルー(FD)	面クリア型パズルACT。
4/21	スーパーマリオランド(GB)	GB本体と同時発売。
4/21	ベースボール(GB)	シンプルな野球ゲーム。
4/21	アレイウェイ(GB)	ブロックくずし。
4/21	役満(GB)	麻雀。対戦プレイも可能。
5/23	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ前編(FD)	とにかく怖いA.V.G。
5/29	テニス(GB)	2人対戦可能なテニス。
5/30	ピンボール(FD)	カセット版がディスクに。
6/14	テトリス(GB)	ごぞんじ落ちモノの元祖。
6/30	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ後編(FD)	前編は「後ろに立つ少女」。
7/27	MOTHER(FC)	糸井重里制作のRPG。
10/14	遊遊記前編(FD)	昔話AVG第2弾。
11/14	遊遊記後編(FD)	物語は「西遊記」がベース。
11/28	ゴルフ(GB)	FC「ゴルフ」の移植版。

『ポケモン』の大ブレイクで、息を吹き返したGBが生まれたのは今から8年前のこの年。FCでは、ディスクシステム全盛期にあたり、ロムカセットは「MOTHER」1本しか発売されなかった。ちなみにGBの本体同時発売ソフトは『マリオランド』ほか計4本。

※"FD"とはファミコンディスクシステム対応ソフトのことです。

Sounds Good

■第三回 ソレモイイネ

文/絵 飯田和敏 あんど柴田賀盆

次世代機はいびつなコンピュータ

今月もやって来ましたワビンとガボンの「それいけ！4分刈り6姉妹」のコーナーでーす（ウソ）。学生さんは夏休みも終わって憂鬱な2学期の到来ですね。がんばれ。僕たちは、これでも立派な大人だから、試験も学校もないので気楽なもんさ。その代わり、マスターアップというのがあります。長い間あーでもない、こーでもない、とネチネチやってたゲーム作りが完全に終わる日のことです。そしてそのとき、我々ゲーム制作者に去来する想いは複雑なもので、モノを作り上げた喜びと同時に、まるで世界の終末に立ち会うかの如き寂寥感が襲って来ます。そんなとき、私たちは人として間違った行いをしてしまいがちですから、ゲームクリエイターを目指す諸君はそこんとこ要注意です。で、読者さんからお便りを頂いたので紹介しましょう。

「64DDにはがんばってもらいたいので考えました。とても人間臭いゲームはどうでしょう。キャラクターをほっとくと勝手に変なところをウロウロしたり、信頼を失うようなことをするとどこかへ行ってしまう、みたいなゲームです。よろしく」兵庫県　西之虎さん

なるほど。人工知能モノね。こういったゲームこそ64DDに最適でしょう。というのも、64DDの最大のウリである〝書き換え機能〟をフルに生かすことができるから。ご存知のとおり、64DDの媒体は全容量の半分を書き換えることが可能なので、それを利用すれば、キャラクターとプレイヤーのコミュニケーションの大半が記録しておけます。これは、従来までの単なる断片の記録とは質が違うのです。例えば『マリオペイント64』ならば、作業の結果だけではなく、過程そのものを保存できる（実際にこうした仕様になるかは不明）わけで、言ってみればプレイヤーの〝生きた証〟がゲームの中に封印される、ということなのです。でも、これってPCでは当たり前のことなんですわ。2人が同時にウインドウズをインストールして使い始める。最初は同じだけど、1年もすればデスクトップはそれぞれの使用者にとって最適な状態にカスタマイズされ、全然違うものになっているはず。つまり、コンピュータを使うということは知らずのうちに使用者の意識がモデル化されていくということなのです。こういう道具ってコンピュータ以外にはありません。おもしろいよね。そして、ゲーム専用とはいえ家庭用ゲーム機だって、れっきとしたコンピュータだ。それにしてはCD-ROM等の読み込み関係だけが異常に充実している。これでは、コンピュータとしてあまりにもいびつな存在だ、っていうか、快楽の片方をばっさり切り落としているんだから、もったいないったらありゃしない。だから、64DDはイイのだ、よ、ね、ガボちゃん。

「よ、ね」というとこにワビちゃんのためらいが見えますね。今回はいつもの仲良しムードとは一転、辛口。使ってるうちに、ドンドン自分だけのものになっていくのがキモチイイって、読者ちゃん、共感できますか？　例えば携帯電話ね（モチ、PHSでも）。人によって、プリクラシールをベタベタ貼ったり、アンテナの先っちょに光るウルトラマンくっつけたり、ついには、オリジナルカラーなんてペイントしちゃったりしてるらしいけど、オイラね、そういうの全然キライなんですわ。オイラの電話、ツルツル。ヒモだってつけてないザンス。だって、自分のへたっぴぃな絵や、文字なんかで平和が乱されるより「す」のままの方が絶対いいもんね！　イーだ！学生の読者ちゃんなら、よくわかってくれると思うけど、新学期にノートおろしてもらうよね？　初めのうちってさ、字なんかマス目くっきり、ページもピッチリで、それは丁寧に丁寧に書いたりしなかった？　で、ある日ついに、いいかげんに書いてしまった日の虚脱感…。あの感触ほど「ワタシってキライ…」と思うことはなかったね。だからオイラは、うっかりカスタマイズできて、へたっぴな自分のメモリアルができちゃうなんて、チョーきらいなのさ。あ、でも、64DDでゲーム作らないってことじゃなくてね、そんなオイラみたいなキッズでも楽しく遊べるような、「オレのものになる」ゲームを作って、あの虚脱感を味わわねよーにしてーと思ってます！　読者ちゃんは「カスタマイズ好きスキ！」ですか？　「カスタマイズってキライ…」ですか？　どっちか教えてね。

いやぁ、ガボちんよぉ、違うって。気持ちよければいいじゃんなんてちゃらい時代は、泡と共に去りぬ。「書き換え／カスタマイズ」の真の狙いは、ガボちんの危惧そのものにあります。〝知りたくなかったかもしれない自分の姿を目の当たりにして虚脱っち〟。まさにそこよ。我々が善く生きようと決意し、何かイイコトを始めるのってそういうときでしょ。つまり〝無知の知〟というギリシャ哲学の基本を遊ぶ（学ぶじゃなくて、遊ぶのだからスゴイよね！）ことができるゲームが作れるのだ。思わずゲーム万歳って叫びたくなるよ、僕は。

【お便り募集中】わびんさんへのファンレターや「こんなゲームを作って！」という要望は、編集部「わびんさんちょとー」係までお送りください。

いいだかずとし●ゲーム作家。PSで『アクアノートの休日』と『太陽のしっぽ』（ともにアートディンク）を制作。
しばたがぼん●ゲーム作家。SSで『エアーズ・アドベンチャー』（ゲームスタジオ）を制作。現在は飯田さんとともに64DDソフトを開発している。

メーカーさん分析&直訴企画

N64 SOFT 増大作戦

File 2 アトラス

メーカーさんにN64ソフトを作ってくださいっとセツにお願いするコーナー。第2回めは、参入第1弾ソフトを発表したアトラスだ。

DATA

ここでは、アトラスのソフトのジャンル構成と各ハード別の発売ソフト本数をチェックしてみた。

アトラスのソフトジャンル構成

⬅SLGとSPG以外ほとんどのジャンルをまんべんなく出していることがわかる。

全63本

ハード別ソフト本数比

⬅最近はPS、SSソフトばかりだが、どちらか一方に偏っているというわけではないのだ。

作戦1 予想 とりあえずアトラスの歴史をふりかえる!!

アトラスが設立されたのは1986年4月、今から11年前のことだ。社員7人で設立されたアトラスの名前を一躍有名にしたのは、もちろん『女神転生』シリーズ。剣と魔法のファンタジーが主流だった当時のRPGとは違い、世紀末の東京を舞台としたダークな世界観。そして仲魔や合体などそれまでにない画期的なシステムにより、熱心なファンを獲得。舞台設定をミクロにしぼった『if…』『ペルソナ』、サイバーなパラレルワールドを描く『デビルサマナー』など、多機種にまたがり多くの『女神』ファミリーを生み出している。また、『女神』の世界観を持ったS・RPG『魔神転生』シリーズも、SSでこの秋に続編にあたる『RONDE』が発売される予定だ。『女神転生』シリーズ以外では、『峠』シリーズに代表されるポリゴンRCGもアトラスの得意とするところで、この技術はN64参入第1弾となる『スノボキッズ』にも生かされているようだ。また、『豪血寺』『ヘヴンズゲート』といった対戦格闘もの、さらには『首領蜂』などアーケードからのSTGの移植もある。女子高生にとっては『プリクラ』のアトラスといった方がわかりやすいはず。『女神』シリーズを中心にさまざまに枝を広げる、全体のイメージとしてはそんな感じではないかな。最後に、例によってN64で予想されるアトラスのタイトルを無責任に並べてみた。

予想タイトル	ジャンル	内容(あくまでも独断と偏見による予想です)	本誌予想
新約・女神転生	RPG	SFC版『旧約』をフルポリゴンでリメイク。	◎
N.Y.ニャンキーズ64	PZG	風雲児イラブが主人公。ツバを吐きながら面クリア。	×
峠SPEED	RCG	MAXの次はやっぱり(ごめんなさいわかりにくくて)。	●
レッツ豪血寺!	ACT	3D対戦格闘に進化。お種婆さんもポリゴンに。	○
しびれる首領バッチ	STG	『首領蜂』最新版。振動パックでしびれる〜。	−

よくわかるアトラス関連用語

●"アトラス"社名の由来
ギリシア神話の天空を背負う巨人"ATLAS"の文字を1字変えて"ATLUS"に。

●デジタルデビル物語女神転生
ファミコン版のシリーズ第1作のタイトル。ナムコブランドで発売された。

●岡田耕始
一連の「女神転生」シリーズのディレクター。「メガテン」の制作総指揮者。

●金子一馬
『女神転生』シリーズの世界観、キャラデザインを担当。悪魔のデザインもこの人。

●全ハードに広がる『メガテン』
主要ハードすべてに関連ソフトが発売ずみ。VB「迷路でヒーホー」なんてのも。

●プリント倶楽部
最近は世界的な展開もしている大ヒットシール作成マシン。初稼働は95年7月。

●流星野郎
アトラス広報相原氏の異名。なぜ"流星"なのかは、下のコーナーを読めばわかる。

作戦2 お願い 直訴状提出

誰がなんといおうとも「女神転生」シリーズでしょう。じつはこのシリーズ、「真・女神転生」が本筋にあたる作品で「デビルサマナー」や「ペルソナ」は、外伝的な位置づけにあたるもの。本編である『真・女神』は94年の『Ⅱ』以来続編が出ていないのだ。そこでN64でお願いしたいのが、ずばり『真・女神転生Ⅲ』です。N64ならではの新要素として、すべてのダンジョンをフルポリゴン化。ダークな近未来の東京を、プレイヤー視点で探索します。振動パックをレーダーとして、悪魔が多い地帯では、手元が強く震えるようにする、なんてな感じのRPGはどうでしょう?

ってな感じのN64ソフトを作ってください

戦果 「私もN64での『女神』を見たいですね」

そうなんですよ。『メガテン』は直系シリーズである『真・女神転生』が『Ⅱ』で止まっているんです。どこかで『Ⅲ』を作らなくちゃいけないんですけども、最近は傍系の作品の方が忙しくなってしまって(笑)。いずれ、どれかのハードで作ることになるでしょう。ただ『ペルソナ』にしても『デビルサマナー』にしても、それぞれPS、SSというハードの特性にあわせた『女神』になっています。だから、『ペルソナ』のSS移植は難しいし『デビルサマナー』のPS版もないでしょう。そういう意味では、N64のハード特性にあわせた『女神』というものも考えられると思います。ただ『女神』チームがN64というハードにじっくりと慣れてからでしょうから、やるとしても先のことになると思いますけどもね。

現在は、参入第1弾となる『スノボキッズ』でN64というハードに慣れているところです。かなり良いものに仕上がりつつあるので、今後はじっくりとN64にも取り組んでいけるのではないでしょうか。ぜひ、アトラスのN64に期待していてほしいですね。

[illegible]
相原誠吾氏
STG好きなことから、シューティングスター[illegible]でもいい人です(笑)。

応援ヲ求ム! 諸君っ! なんとかしてN64ソフトを増やそうではないか!! そう直訴状を書くのだ。ハガキに、このメーカーにはこんなソフトを作ってほしいというお願いを書いて編集部「N64増大作戦」まで送るのだ。諸君のハガキは、メーカーさんに直訴に行く際にいっしょに持参するぞ。

ゲームとお金の微妙なハナシ
電撃式ゲーム経済講座 第2回

ロムカセットとCD-ROMの特徴

ロムカセット	媒体	CD-ROM
約2,000円	原価	約100円
1か月ほど	リピートにかかる日数	3日以内
発売日ピーク型	ソフトの売れ方	長期持続型

ロムカセットの場合は発売日周辺に山が集中し、CD-ROMの場合はゆるやかにソフトが売れ続ける。

カセットとCD-ROMビジネスの違い

ロムカセットとCD-ROMでは、媒体や容量が違うのはもちろんだが、ソフトの売れ方そのものがかなり違っていることをご存じだろうか？ 今回は、ロムカセットとCD-ROMのビジネス面での違いを見てみる。

まずはロムカセット。ロムカセットの中身は半導体であり部品点数が多いため、製造そのものに1か月近く時間がかかるのが特徴だ。そのため、追加生産(リピート)のタイミングが難しく、問屋やソフトメーカーは、発売日から1週間を勝負として短期決戦を挑む。もちろん売り逃したくはないから、実際の見込みよりも多めに生産する。たくさん発注しすぎた場合は、問屋や小売店に大量の売れない在庫が残る。いわゆる不良在庫を抱えてしまうわけだ。返品はできないし、倉庫に眠らせておくわけにもいかない。そこで小売店はどうするか？ 〝投げ売り〟をするのである。つまり、処分セールを行うのだ。発売後数週間でロムカセットの値段がガクンと下がるカラクリはここにある。もう一度おさらいしておこう。ロムカセットは即座にリピートをかけられない。そのため、問屋やソフトハウスが〝読み〟で出荷数を決める比率が大きい。この読みがハズレると、大量の在庫が出てソフトの値段が下がってしまう。

一方のCD-ROMソフトはどうだろう？ CD-ROMソフトの場合、物理的な1本の原価は100円以下。プラスチック製であり、マニュアル類を含めてリピートにかかる時間は3日以内だといわれる。このリピートの素早さにより、流通面は〝読み〟にそんなに頼らずにすむ。あらかじめ多めに生産しておかなくても、市場で足りなくなったらすぐにリピートをかければいい。ソフトの売れ方そのものも、発売日集中型ではなく、十数回もリピートされるような〝息の長い〟ソフトもある。PSをはじめとするCD-ROMソフトが値崩れを起こしにくいのは〝リピートしやすい〟という特徴によるところが多い(初期出荷が多すぎて、すぐに値崩れするCD-ROMソフトも一部あるが)。

ソフトの製造における特性の違いにより、ロムカセットの場合は短期集中型のビジネスとなり、CD-ROMの場合はじっくりとかまえるビジネスが可能なわけだ。一見するとCD-ROMの方がビジネスとしてはやりやすいようだが、任天堂はあえてロムカセットにこだわり続けている。これは、ロムカセットの電気的特性(超高速アクセス、拡張性の高さ)を高く評価していることによるものと思われる。ビジネスとしての優先度よりも、ソフトを作る側の要求を優先させているといえるのではないだろうか。

なんだかわかった気になれる!
ちょっとソフトなハードの話

菅原徹【すがわらとおる】Profile

株式会社セタ・第3開発部所属のプログラマー。アーケードゲーム全盛期以来の古参プログラマーであり、他ハードにもくわしい。最近は、秘蔵のプラスチックの恐竜クンたちのために、ベンジャミンゴム（熱帯植物）の鉢を取り寄せて環境を整備。自宅内にジュラ紀を再現して悦に入っている。お仕事もがんばってくださいね。

鬼才プログラマー菅原さんに聞くテクニカルコラム
第2回 マイクロコードって何？

――今回のお題は〝マイクロコード〟です。よく、ハード解説などで「N64はマイクロコードが書き換えられるからスゴイ」なんて話を聞きますけど、このマイクロコードっていったいなんでしょう？

菅原：CPUの世界では、マイクロコードというのは、複雑な機械語命令をいくつかの単純な命令に分割するプログラムのことを意味しています。いわゆるCISCアーキテクチャのCPUでは、プログラムがCPUに命令を出すと、その命令はCPU内で複数の単純な命令に分割されて実行されます。その分割をつかさどっているのが、CPU内部にある小さなプログラム〝マイクロコード〟というわけです。ちょっとグロテスクなたとえなんですが、イメージとしては大きな蛾の死体を巣穴に入れようとしているアリを思い浮かべてください。限られた大きさの巣穴(CPU)に大きな蛾(命令)を入れようとしたら、細かく切り分けるしかないですよね。そのアリの役目をはたしているのがマイクロコードです。

――N64では、そのマイクロコードを書き換えることができるわけですよね。ということは、プログラムを細かく切り分ける手順そのものを書き換えられるということですか？

菅原：「高度なエフェクトも含めた3Dポリゴン表示命令用のもの」、「サウンド命令を処理するもの」などなど、命令の種類によって適切な〝切り分け方〟というものがあります。マイクロコードそのものは、とても小さいので、いろいろな機能を一度に詰め込んだものではありません。ですから、書き換え可能になっているわけです。CPUから命令がくるたびに、どのマイクロコードを使うかというデータも送られてくるので、そのたびに書き換えて最適なものを使用します。たとえば、通常の3Dポリゴン描画用のマイクロコードには〝線を引く〟能力はありませんが、そのときはポリゴンの描画が終わった後で、〝線を引ける〟マイクロコードに書き換えるわけです。

マイクロコードが書き換え可能であるというのは、N64だけの特徴です。パソコンのCPUチップでは書き換え不可能ですし、ほかの家庭用ハードにはマイクロコードは使われていません。N64はよく、〝柔らかいマシン〟といわれますが、それもマイクロコードが書き換えられることによるのでしょう。

イラスト／カリジュンバンク

おてがみくだされ 経済講座のコーナーや菅原さんのコラムで取り上げてほしい話題を募集しています。日ごろからふと疑問に思っていることや、気になって夜も眠れないあの技術用語などなど、なんでもアリです。あて先は、編集部「コラム」係まで。待ってまぁ～す。

ゲーマーの楽園♥電撃シャングリラ

DENGEKI Shangri-La

季節はもう秋！　秋の夜長は、なんといってもゲームに限るよね。そんなわけで（←どんなわけだ）、今回もそろそろいきますか！

今月の超攻略　Game of the Month

N64 Jリーグダイナマイトサッカー64

●イマジニア●発売中●¥7,500●SPG

ライターズMEMO　"実況がない"ということで、プレイしていてちょっと寂しく感じる部分もあるけど、ゲームとしてはなかなか。フォーメーション作りは楽しいし、スピード感もバッチリ。プレイ中に作戦変更できるのもいいけど、３Ｄスティックを操作しながら十字キーを使うのはツライ。（大竹雅法）

選手の能力を把握して戦い方を決めるべし

この『ダイナマイトサッカー』は、『エキステ』の流れをくんでいるだけに、フォーメーションを自由に組み替えることができる。より有効なフォーメーションを組むには、各選手の特性を理解することが重要だ。そこで今回は、各チームの選手データを紹介。オリジナルのフォーメーションで勝利をつかみとろう。

⬆2トップ、もしくはウイングに俊足選手を置くこと。

表の見方　走力：走るスピード、D走：ドリブル時のスピード、キック：キック力、SH：シュートの正確性、DB：ドリブルでのキープ力、パス：パススピードの速さ、DF：敵ボールを奪う能力、GK：GKとしての総合能力。各項目のデータは、全選手の平均値からの差を5段階で編集部独自に調査、評価したもの（走力、D走は初速、加速力、最高速を総合評価）。Aがいちばん能力が高いことを示している。

鹿島アントラーズ

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
古川　昌明	D	D	E	E	E	E	C	B
ジョルジーニョ	C	C	A	A	B	A	A	—
秋田　豊	D	D	C	C	D	C	B	—
奥野　僚右	D	D	C	C	D	C	B	—
内藤　就行	C	C	C	C	C	C	C	—
本田　泰人	C	C	B	C	C	C	C	—
相馬　直樹	B	C	B	B	B	B	B	—
マジーニョ	C	C	C	C	C	C	B	—
黒崎　比差支	C	C	B	A	C	B	C	—
ビスマルク	C	B	A	B	B	A	B	—
長谷川　祥之	C	C	B	A	B	B	C	—
名良橋　晃	B	C	C	C	C	C	C	—
増田　忠俊	C	C	B	B	B	B	C	—
真中　靖夫	C	C	B	B	C	C	C	—
柳沢　敦	C	D	B	B	C	B	C	—
佐藤　洋平	D	E	E	E	E	E	C	C

ジェフ市原

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
下川　健一	D	E	E	E	E	E	E	B
中西　永輔	C	C	C	C	C	C	C	—
武藤　真一	D	C	C	C	C	C	B	—
鈴木　和裕	D	D	C	C	C	C	B	—
山口　智	D	D	C	C	D	C	C	—
ボス	C	C	B	C	C	B	B	—
野々村　芳和	D	D	C	C	D	C	C	—
ラデ	B	B	B	B	B	B	C	—
松原　良香	C	D	C	D	D	C	D	—
マスロバル	B	B	A	B	B	A	C	—
江尻　篤彦	D	C	B	B	B	B	E	—
浮氣　哲郎	D	D	C	C	D	C	C	—
茶野　隆行	D	D	D	D	D	D	C	—
廣山　望	B	C	D	D	D	C	C	—
松下　直樹	D	C	C	C	D	C	D	—
立石　智紀	E	E	E	E	E	E	B	D

柏レイソル

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
土肥　洋一	E	E	E	E	E	E	E	C
沢田　謙太郎	C	C	C	C	B	B	B	—
渡辺　毅	D	E	D	D	E	D	C	—
伊達　倫央	C	D	D	B	B	B	C	—
片野坂　知宏	D	C	C	C	C	C	B	—
下平　隆宏	C	D	C	C	D	C	C	—
バウディール	C	C	B	B	C	B	B	—
ジャメーリ	C	C	A	A	B	B	C	—
加藤　望	B	B	B	B	B	B	B	—
酒井　直樹	B	C	C	B	C	C	C	—
エジウソン	C	B	A	A	B	B	C	—
横山　雄次	D	D	D	D	D	D	C	—
棚田　伸	D	D	C	C	C	C	C	—
明神　智和	D	C	C	C	C	C	C	—
有馬　賢二	D	B	C	C	B	C	C	—
加藤　竜二	E	E	E	E	E	E	E	E

浦和レッズ

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
田北　雄気	D	E	E	E	E	E	D	B
土橋　正樹	C	D	C	C	C	C	C	—
田口　禎則	D	D	C	B	D	C	B	—
ボリ	C	D	B	B	C	B	A	—
堀　孝史	D	D	B	C	C	C	B	—
ブッフバルト	C	C	A	A	C	B	A	—
岡野　雅行	A	B	C	C	B	C	C	—
広瀬　治	D	D	B	C	C	B	C	—
福田　正博	A	A	B	B	A	B	C	—
山田　暢久	C	C	C	C	B	C	C	—
福永　泰	C	C	C	B	B	B	C	—
バウアー	D	D	A	B	C	B	B	—
杉山　弘一	C	C	C	C	B	C	C	—
礒貝　洋光	C	C	A	B	C	A	C	—
大柴　健二	B	B	C	C	C	C	D	—
土田　尚史	D	D	E	E	E	E	E	B

ヴェルディ川崎

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
菊池　新吉	D	D	E	E	E	E	E	A
石川　康	D	D	E	D	D	D	C	—
アルジェウ	C	B	C	C	C	C	B	—
林　健太郎	C	C	B	B	C	C	B	—
柱谷　哲二	C	C	A	B	C	B	C	—
中村　忠	C	C	C	C	C	C	B	—
前園　真聖	B	B	B	A	A	A	C	—
北澤　豪	C	C	A	B	C	B	C	—
栗原　圭介	B	C	B	B	C	C	B	—
石塚　啓次	C	C	B	B	C	B	C	—
三浦　知良	B	A	A	A	A	A	B	—
永井　秀樹	C	C	B	C	B	B	C	—
武田　修宏	B	C	B	A	C	C	C	—
廣長　優志	D	D	C	C	C	D	C	—
三浦　泰年	D	D	C	C	C	C	C	—
大石　尚哉	E	E	E	E	E	E	E	D

ゲームでシャララ　電シャラでは、「こんなゲームを徹底的に攻略してほしい！」というリクエストや、「このゲームのここがわからん！」という質問を大募集しています。電シャラと編集部の強力なスタッフが、総力をあげてキミの力になってあげるぞ！　ただし、N64、SFC、GB、FCの4機種のゲームに限らせてもらうので、他の機種についてはカンベンしてね。ハガキが採用された方には「電撃テレカ」をプレゼントします！

横浜マリノス

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
川口 能活	D	E	E	E	E	E	E	A
賀谷 英司	D	C	C	C	D	C	C	—
小村 徳男	C	D	C	B	D	B	A	—
井原 正巳	C	C	B	B	C	A	A	—
鈴木 健仁	D	D	C	C	D	D	B	—
野田 知	D	D	C	B	C	C	C	—
三浦 文丈	B	C	B	B	B	B	C	—
バルディビエソ	C	C	B	B	B	B	C	—
上野 良治	C	C	B	B	C	B	C	—
城 彰二	B	C	A	A	B	B	C	—
サリナス	C	C	B	A	C	B	C	—
松田 直樹	C	D	C	C	D	C	B	—
鈴木 正治	D	D	C	C	D	C	B	—
山田 隆裕	B	B	B	C	B	B	C	—
安永 聡太郎	D	C	C	C	D	C	D	—
中河 昌彦	E	E	E	E	E	E	E	C

横浜フリューゲルス

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
楢崎 正剛	D	E	E	E	E	E	E	B
前田 浩二	D	D	E	D	E	D	C	—
大嶽 直人	D	D	C	C	D	C	B	—
薩川 了洋	D	D	E	D	E	D	C	—
森山 佳郎	C	C	C	C	D	C	C	—
山口 素弘	C	C	B	B	C	C	B	—
サンパイオ	C	C	A	B	B	B	C	—
三浦 淳宏	C	C	B	B	C	C	C	—
ジーニョ	C	B	A	A	B	A	C	—
バウベル	C	C	B	B	C	C	C	—
服部 浩紀	D	C	B	B	C	C	C	—
奥野 誠一郎	C	C	C	B	D	C	C	—
原田 武男	D	D	D	D	D	C	C	—
吉田 孝行	C	C	B	B	C	C	C	—
埜下 荘司	D	D	C	C	D	C	C	—
佐藤 浩	E	E	E	E	E	E	C	C

ベルマーレ平塚

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
小島 伸幸	D	D	E	E	E	E	E	B
岩元 洋成	D	D	C	C	C	C	B	—
田坂 和昭	C	C	C	C	C	B	C	—
クラウジオ	C	C	B	B	C	C	B	—
シモン	C	C	C	B	C	B	B	—
公文 裕明	D	D	C	D	D	D	D	—
中田 英寿	C	C	B	C	C	B	C	—
名塚 善寛	D	C	C	C	C	C	C	—
関 浩二	C	C	B	B	C	C	C	—
ロペス	C	C	A	A	C	C	C	—
野口 幸司	C	C	C	B	C	C	C	—
高田 哲也	D	D	C	D	D	D	C	—
岩本 輝雄	C	C	B	C	C	C	C	—
反町 康治	D	C	C	C	C	C	C	—
西山 哲平	C	C	B	B	C	B	C	—
掛川 誠	D	E	E	E	E	E	E	D

清水エスパルス

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
真田 雅則	D	E	E	E	E	E	E	C
斉藤 俊秀	D	D	D	D	D	D	C	—
安藤 正裕	D	D	E	E	D	D	C	—
堀池 巧	C	D	B	C	C	B	B	—
森岡 隆三	D	D	C	C	C	C	B	—
大榎 克己	D	C	B	C	C	C	C	—
サントス	C	C	B	B	C	A	B	—
オリバ	C	C	C	C	C	C	B	—
伊東 輝悦	D	C	C	C	D	C	C	—
澤登 正朗	C	C	A	C	C	B	C	—
長谷川 健太	B	C	C	C	C	C	C	—
戸田 和幸	D	D	C	C	D	D	E	—
ボウエン	D	D	B	B	C	B	B	—
佐藤 由紀彦	D	D	C	C	D	C	C	—
興津 大三	C	C	B	B	D	C	D	—
中原 幸司	D	E	E	E	E	E	E	C

ジュビロ磐田

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
尾崎 勇史	E	E	E	E	E	E	E	D
鈴木 秀人	D	D	D	D	D	C	B	—
古賀 琢磨	C	D	B	C	C	C	C	—
アジウソン	C	C	B	B	C	B	B	—
服部 年宏	D	D	C	C	D	C	C	—
福西 崇史	C	D	D	D	D	D	D	—
名波 浩	D	C	B	B	C	B	C	—
ドゥンガ	C	C	A	A	B	B	B	—
中山 雅史	C	C	A	B	B	B	C	—
藤田 俊哉	C	C	B	B	C	B	B	—
スキラッチ	B	C	A	A	A	B	C	—
山西 尊裕	D	D	C	C	D	C	C	—
勝矢 寿延	D	D	D	C	D	C	C	—
坂本 紘司	D	C	C	C	D	C	C	—
久藤 清一	C	C	C	C	C	C	C	—
大神 友明	E	E	E	E	E	E	E	C

名古屋グランパスエイト

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
伊藤 裕二	D	E	E	E	E	E	E	B
小川 誠一	D	C	C	C	C	C	B	—
大岩 剛	D	D	C	C	C	C	B	—
飯島 寿久	D	D	C	C	C	C	B	—
トーレス	C	C	A	B	B	B	B	—
リカルジーニョ	C	C	B	B	C	B	B	—
浅野 哲也	C	C	B	B	C	C	B	—
平野 孝	D	B	B	A	B	B	B	—
岡山 哲也	C	B	B	B	B	B	C	—
ストイコビッチ	B	A	A	A	A	A	C	—
小倉 隆史	C	B	A	A	B	A	C	—
西ヶ谷 隆之	D	D	C	C	C	C	B	—
古賀 正紘	C	D	C	C	D	C	C	—
望月 重良	C	D	B	C	C	C	C	—
森山 泰行	C	B	B	A	B	B	C	—
本田 征治	D	E	E	E	E	E	E	C

京都パープルサンガ

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
森下 伸一	D	E	E	E	E	E	E	A
カポネ	C	C	B	B	C	C	B	—
井原 康秀	D	C	B	C	C	C	A	—
カルロス	C	C	B	B	D	C	B	—
西田 吉洋	D	D	C	C	C	C	C	—
ラモス瑠偉	D	B	A	C	A	A	C	—
大熊 裕司	D	D	C	B	C	C	C	—
佐藤 昌吉	B	B	C	C	C	C	D	—
山口 貴之	C	C	C	C	C	B	C	—
藤吉 信次	C	D	C	C	C	C	D	—
クレーベル	C	C	B	B	C	C	C	—
野口 裕司	C	C	B	C	C	C	C	—
本田 将也	D	D	B	C	C	C	C	—
松山 吉之	D	C	B	B	C	C	C	—
永田 崇	C	C	C	D	C	C	D	—
櫛引 実	E	E	E	E	E	E	E	D

ガンバ大阪

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
本並 健治	D	D	E	E	E	E	E	B
實好 礼忠	D	D	D	D	D	D	C	—
宮本 恒靖	D	D	D	D	D	D	B	—
バブンスキー	C	C	C	C	C	C	B	—
木山 隆之	C	C	C	C	C	C	C	—
平岡 直起	D	C	D	C	C	C	C	—
エムボマ	B	B	A	A	B	B	C	—
クルプニ	C	B	B	A	B	A	C	—
松波 正信	C	D	D	C	D	D	D	—
森岡 茂	D	C	C	C	C	C	C	—
森下 仁志	C	C	C	C	C	C	C	—
斎藤 大輔	C	D	C	C	D	C	C	—
島田 貴裕	E	D	D	D	D	D	C	—
木場 昌雄	C	D	D	D	D	C	C	—
小島 宏美	C	C	C	C	D	C	D	—
岡中 勇人	E	E	E	E	E	E	E	D

セレッソ大阪

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
武田 治郎	E	E	E	E	D	E	E	E
木澤 正徳	D	C	C	D	D	C	C	—
稲垣 博行	D	D	C	C	D	C	C	—
ジャン	C	C	B	B	C	C	B	—
古賀 一成	D	D	C	C	C	C	C	—
神田 勝夫	D	C	C	C	C	B	B	—
米倉 誠	D	D	D	D	D	D	D	—
森島 寛晃	B	B	B	B	B	B	C	—
西澤 明訓	C	C	C	C	C	C	C	—
マノエル	C	C	B	B	B	A	C	—
高 正云	B	C	B	A	C	B	C	—
横山 貴之	D	C	C	B	C	C	C	—
川前 力也	D	D	C	C	D	C	B	—
村田 一弘	D	D	D	D	D	C	C	—
皆本 勝弘	C	B	C	C	C	B	C	—
武田 亘弘	E	E	E	E	D	E	E	D

ヴィッセル神戸

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
石末 龍治	D	D	E	E	E	E	D	B
幸田 将和	C	C	C	C	C	C	C	—
吉村 寿洋	D	D	C	C	D	C	C	—
チョウ キジェ	D	D	C	C	D	C	C	—
和田 昌裕	C	C	C	C	C	C	C	—
東 博樹	C	D	C	C	D	C	C	—
内藤 潤	D	D	C	C	C	C	D	—
ビッケル	C	D	B	A	B	A	C	—
ラウドルップ	C	C	B	B	A	A	C	—
ジアード	C	D	B	A	C	B	C	—
永島 昭浩	D	D	B	A	C	C	D	—
神野 卓哉	B	C	B	B	B	C	D	—
塚野 真樹	D	D	C	C	C	C	C	—
江川 重光	D	D	C	C	C	C	C	—
森 直樹	D	D	C	C	D	C	C	—
兼本 正光	D	D	E	E	E	E	D	D

サンフレッチェ広島

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
前川 和也	D	D	E	E	E	E	E	A
ポポヴィッチ	C	C	C	B	C	C	B	—
柳本 哲成	B	C	C	B	C	C	C	—
上村 健一	D	D	C	C	D	C	B	—
路木 龍次	C	C	C	C	C	B	C	—
小島 光顕	D	D	D	C	D	C	D	—
森保 一	C	D	B	C	C	B	C	—
吉田 康弘	D	D	B	C	C	B	C	—
廬 延潤	B	A	B	B	A	C	C	—
高木 琢也	D	C	A	A	B	A	C	—
アーノルド	C	C	B	A	C	B	C	—
伊藤 哲也	D	D	C	C	D	C	C	—
安部 雄大	D	D	C	C	D	C	C	—
桑原 裕義	D	D	D	D	D	C	C	—
笛 真人	C	C	C	C	C	C	D	—
下田 崇	D	E	E	E	E	E	E	C

アビスパ福岡

選手名	走力	D走	キック	SH	DB	パス	DF	GK
塚本 秀樹	E	E	E	E	E	E	C	C
森 秀昭	D	D	C	C	D	C	C	—
バスケス	C	C	B	C	C	C	A	—
岩井 厚裕	D	D	C	C	D	C	B	—
都並 敏史	D	C	C	C	C	C	C	—
中込 正行	D	C	C	C	C	C	C	—
梅山 修	D	C	C	D	D	C	C	—
石丸 清隆	D	D	C	C	C	C	C	—
山下 芳輝	D	D	C	C	C	C	C	—
リエップ	C	C	B	B	C	B	B	—
永井 篤志	D	C	C	C	C	C	C	—
辛島 啓珠	D	D	E	E	E	D	C	—
中田 一三	D	D	C	C	C	C	C	—
秋葉 忠宏	D	C	C	C	D	D	D	—
上野 優作	D	C	C	C	C	C	D	—
佐野 友昭	E	E	E	E	E	E	E	D

ゲームでシャララ

実家にいるくせに、僕の食生活はかなりアヤしい。今までカップヤキソバにはまったく手を出していなかったのですが、友だちに勧められ、僕はカップヤキソバに目覚めました。ヤキソバといえば、僕の高校時代の先生直伝のスゴイ技があります。通常3分待つところを、30分ほど待つのです。すると、麺が異常なまでにボリュームアップし（というか、のびただけ）、味はともかくとりあえず腹にはたまるのです。：花子

GB ゲームで発見!! たまごっち

●バンダイ●発売中●¥4,500(込)●SLG

ライターズMEMO 『たまごっち』を仕事でプレイするのは、正直いってツライ。ムリヤリたまごっちをいじめたりしなければならないからね。やっぱり、このゲームは自分の好きなように遊ぶのが、絶対に正しいと思う。あまり変身とかを気にしすぎると、本来のおもしろさが損なわれてしまうね。 (市川)

たまごっちを望みどおりに育てる方法教えます！

このゲームには、23種類ものたまごっちがいるわけなんだけど、みんなはお目当てのたまごっちに育てることができただろうか。もしかしたら、たまごっちが思うように変身してくれなくてあきらめてしまった、なんて人もいるのかもしれないね。でも、それも仕方のないことなんだ。実はたまごっちの変身にはあるパターンがあって、それを知らないとなかなか思うようにはいかないんだ。でもだいじょうぶ！ ここでは、たまごっちをうまく育てるためのコツをカンペキに伝授していくからね。さあ、あきめてしまった人も、これを読んでもう一度レッツ・トライだ。幻の隠したまごっち「サム」を育てることだって、もう夢じゃないぞ！

アメとムチの使い分けが重要

育て方によってたまごっちの成長は変わってくるけど、どう育てればおめあてのたまごっちになるのか。まずはその基本的な目安をみていこう。実は、こどもっちの種類によって、変身できるアダルトっちの種類が制限されるんだけど、たまごっちのわがままにどう対処するかの「しつけ」と、こちらの「世話」によってどれだけの不満をたまごっちが感じるかでも、変身するたまごっちが決められてくるのだ(表2)。これはあくまでも目安で、100%確実、ということはない。ただ、これらを参考に育成すれば、きっと思いどおりのたまごっちに育つはずだ！

表1：たまごっちの変身過程

ベビーっち期1	ベビっち		しろべビっち	
ベビーっち期2	まるっち		とんまるっち	
こどもっち期	たまっち	とんがりっち	くちたまっち	はしたまっち
アダルトっち期1	まめっち ぎんじろっち くちぱっち にょろっち たらこっち ますくっち		みみっち ポチっち はしぞーっち くさっち たこっち ズキっち	
アダルトっち期2	おやじっち せきとりっち	おやじっち せきとりっち		

表2:しつけと世話で決まる変身可能なたまごっち

しつけ＼世話	不満を与えない	不満をもたせる
厳しく	たまっち まめっち みみっち	とんがりっち くちぱっち はしぞーっち せきとりっち
ちょっと甘く	ぎんじろっち ポチっち	
もう少し甘く		にょろっち くさっち
甘く	くちたまっち ますくっち ズキっち おやじっち	はしたまっち たらこっち たこっち

⬆不満がたまりすぎると、たまごっちは死んでしまう。極端なことをしてはいけない。

表3：たまごっちが不満を感じる大きさ

たまごっちはどんなことに不満を感じるのか？ 「しつけ」と違ってわかりづらいから、ここに例をあげておこう。

中	病気になる　しかる 嫌いな食べ物を与える
大	たまごっちの睡眠後、電気を消さない うんちを長時間放っておく ごきげんが0ポイントのまま、長時間放っておく おなかが0ポイントのまま、長時間放っておく

ついに誕生!! ベビーっち

たまごをふ化させるときに、上の段の右から2個めと4個め、それから下の段の2個めと3個めを選んでみよう。すると、しろべビっちが生まれるのだ。それ以外のたまごをふ化させるとべビっちが生まれる。ベビーっちが生まれたあと、世話をして不満のないように育ててあげると、まるっちに変身しやすい。それとは逆に、世話をなまけていると、はしたまっちになるようだ。でも、この時期の変身はあまり深く悩まなくてもいいかも。

ここが重要!! こどもっち

おめあてのアダルトっちに変身できるかどうか、それはこどもっちの育て方しだい。そのため、こどもっち期の育成はすごく重要なのだ。各たまごっちへの変身は次のとおり。たまっちへの変身は、しつけと世話をきちんとしてあげるのがポイント。とんがりっちは、しつけはしっかりするけど世話をあまりしないとなりやすい。くちたまっちは、しつけはあまりしないが世話をしっかりしてあげる。しつけも世話も適当にしているとはしたまっちに変身しやすいぞ。

僕は音楽大好き人間なのでよく中古レコード屋さんに行きます。CDよりもレコードをよく買います。最近はレコードを聴く人が増えているらしく、一時は消えかかっていたお店が今はけっこう増えています。面倒なところもありますが、レコードにはCDにないすばらしい良さがあります。ジャケットは大きくてカッコイイし、なんといってもアナログ特有の柔らかさで、やさしい音がいいのです。古くても良いものはいつまでも大切にしたいものです。：花子

あこがれのアダルトっちにはこうして育てよう！

まめっち みみっち

完璧なしつけと世話

各たまごっちの変身を大きく変える共通要素がある。それは、おつむとからだのパラメータの上げ方。育成方法はほとんど同じなのに、おつむかからだ、そのどちらを重点的に育てるかで2種類に分かれるのだ。まずはまめっちとみみっち。おつむ重視ならまめっちで、からだ重視ならみみっちになりやすいぞ。どちらもこどもっち期はたまっちに変身させておこう。わがままをしっかりとしかって育ててあげるのがコツ。世話をよくして不満を与えないようにしてあげよう。

ぎんじろっち ポチっち

わがままを1回見逃す

まずはこどもっちへの変身なんだけど、たまっちかとんがりっちにしたほうがいいかもしれない。こどもっち期の育成方法としては、ぎんじろっちに変身させたい人は、おつむを重点的に鍛えてあげよう。ポチっちはからだに重点を置いて育成を進めるのがコツ。それから、ここがポイントなんだけど、こどもっち期のしつけをちょっとだけ甘くしてあげるのだ。すると、このたまごっちに変身しやすくなるぞ。あとは、面倒をしっかりとみてあげて、不満をもたせないように育てていこう。

ますくっち ズキっち

しかるよりもほめる

この2つのたまごっち、実はあるヒミツをもっているのだ。はっきりしたことは教えられないけど、もしこのたまごっちになれたなら、できるだけ長生きさせてみよう。何かが起きるかもよ！

こどもっち期は、たまっちかとんがりっちに変身をしておくこと。ますくっちに育てたい人はおつむを、ズキっちに育てたい人はからだを重点的に鍛えてあげるのがいいかも。それから、わがままをいってもできるだけしからずに、世話をきちんとして、少し甘やかして育てるのがいいだろう。

くちぱっち はしぞーっち

世話をしないでしかる

こどもっちへの変身は、たまっちかとんがりっちのどちらかがよさそうだ。くちぱっちに変身させたい場合はおつむを重点的に、はしぞーっちを育ててみたい人はからだを重点的に育成を進めていこう。さて、それではこどもっち期での育成方法なんだけど、わがままはきちんとしかってあげるようにしよう。それから、世話はあまりしないほうがいいかもしれない。少しほったらかして不満をもたせて育てたほうが、このたまごっちに変身しやすいようだ。

くさっち にょろっち

わがままを2回見逃そう

たまごっちを初めて遊んだ人が最初に育てることになるのが、たぶんこれ。どのこどもっちからでも変身が可能とあって、実にカンタンに育ってしまうのだ。くさっちに変身させたい場合はおつむを重視、にょろっちに変身させたい場合はからだを重視した育成をそれぞれ進めよう。こどもっち期の育成方法としては、世話をあまりしないで、たまごっちの不満を大きくしてしまうこと。それから、ここが重要なんだけど、わがままをいっても少し甘やかしてあげるのだ。

たこっち たらこっち

しつけと世話をしない

くさっち、にょろっちと同じく、よく見かけるたまごっちだ。たこっちに変身させたい人はおつむを重視、たらこっちに育てたい人はからだを重視した育成をそれぞれ進めていこう。それから、攻略法というのは…はっきりいって、ない。あまり世話をしないようにして、わがままをいってもしからないようにする。つまり、あまり手をかけてやらずに育てていけば変身しやすいのだ。でも、後々のことも考えるなら、このたまごっちはそんなにオススメできないぞ。

おやじっち せきとりっち

特定のアダルトっちから変身

さて、いよいよ隠したまごっちの登場だ。この2種類のたまごっちは、特定のアダルトっちからの変身となるぞ。第4の変身というわけだ。それだけに、寿命も長くてすごく手間はかかるけど、手に入れたときの喜びは格別だぞ。

まずはおやじっち。そんなに難しいことはなくて、面倒をよくみて不満をもたせないようにすれば変身するだろう。愛をもって接することが大切だぞ。世話をあまりしないで不満をためていくと、せきとりっちに変身しやすいようだ。

サム

謎のキャラクター登場

うーむ。謎である。他の22のたまごっちが謎の生物なのに、コイツだけバリバリのアメリカ人。名前までついているとは、いったい何者？　実は海外版の隠しキャラクターで、どうやらたまごっち究極の形態、第5の変身を遂げた姿が、このサムらしいのだ。ということは…？

←主食はパン。便器は洋式。ぜひ発見したい!!

キャラ紹介モード発見!!

サムも入れた全たまごっち23キャラを育成したあとに、音楽室を開いてセレクトボタンを押すと、全キャラ紹介を見ることができるのだ。ちなみに、ゲームオーバーしても、同じファイルでコンティニューして育てればOKだ。

←全23キャラを制覇した偉大なる証拠がこの紹介モードなんだ。達成できる人っているのかなあ？

ゲームでシャララ

前号でも書きましたが、『ゴールデンアイ』のマップ作りの仕事が、やっと最後の20面まで終わりました。19と20面は隠しステージなので、18面までのすべてのステージを難易度「ハード」でクリアしなくてはならないのです。これがもう、ほんとに大変で、今までの任天堂のゲームで一番ムズイかも…。とにかく、とても神経を使うので、胃がキリキリと痛くなりました。ちょうど「電シャラ」の仕事も同時に入っていたため、三途の川がチラリ…。：花子

読者様の質問箱 Q&A

Q 質問 SFC ウィザードリィ外伝Ⅳ

いにしえの洞窟の地下5、6、7階のパズルのような仕掛けがわかりません。教えてください。

大阪府　キルヒホッフくん

回答者 たかみ〜

GBからSFCにハードを変えた『外伝』シリーズ初の和風RPG。難しい謎の多いこの『外伝Ⅳ』のなかでも、一番難しい謎解きがこれなんだよね。では、お答えしましょう。

このゲームでほとんどの人がつまってしまう「いにしえの洞窟」地下5〜7階の謎かけ。ほとんどヒントもなく、何をすればいいのかの指示もないという、極悪な謎かけなので、俺も答えを発見するまでにヒジョーに時間がかかってしまいました。

では、順を追ってこの謎の仕組みを説明していきますね。まず、この地下の壁にはボタンがあって、それを操作するとマップ上の白い点がこの3つの階を移動していることがわかるはず。ここで気づいた人もいるだろうけど、実はこの白い点の場所には像があるのだ。さらにこの3つの階が巨大な「ルービックキューブ」のようになっていて、ボタンに対応した方向に回るようになっている。そして、白い点を集めれば先に進めるということまではわかるけど、その先がどうもよくわからないんですよね。ちょっとしたヒントもあるにはあるんだけど、理解するのは難しい。では、どうすればいいのか…？

小さなヒントを見逃すな!

⬆実はコイツらの言っている「まわるまわるかんらんしゃ…」というのは、ここのヒントだったんです。

⬆謎解きの最中にとてもお世話になる変なピエロ。かなりまぎらわしいヒントなので俺はだまされました（笑）。

地下7階に9つの像を集めるのだ!

➡9つの像が地下7階にそろった。これで世界の果てに出発する準備が整った。

➡これが9つの像をそろえたときのマップ表示。最短ルートなら簡単に可能。

➡7階中心の像から世界の果てへ向けてワープ。いよいよ大ボスとの対決だ!

ボタンを押すと、「ふたつ」とか「いつつ」という数を数える声が聞こえてくる。実はこれこそが、もっとも重要なヒントだったんだ。この声が言った数と、白い点の数を見ていくと、地下7階にある白い点の数と声の数が同じだっていうことがわかる。つまり、地下7階に9つの像を集めればいいってことなのだ。

では、像を地下7階へ集めるためにはどんなボタン操作が必要なのか、その法則を教えておこう。ボタンのある場所を調べると「ABXY」の4つの文字が出てくる。実はこの文字はコントローラのボタンに対応していて、ボタンを押すと部屋が動くようになっているんだ。部屋の動き方はルービックキューブと同じで、Yで5、6、7階を前に回し、Aで後方に回す。Xでその階だけを左に、Bで右に回す。集め終えたら、部屋の中心にある像を調べてみよう。先に進めるぞ。

これが驚異の最短ルートだ

さて、今までの説明を読んで「なんかめんどくさくてやる気が起こらないや」という人のために最短ルートを大公開。全部元に戻した状態から始めよう。

5階(17、14)で Yを2回、Bを1回
▼
5階(7、11)で Bを1回
▼
5階(7、8)で Yを1回、Xを1回

ウィズマニア感涙!! クリア後の隠しダンジョンだ!!

ワープした先に待っているボスを倒してエンディングを見ても、まだゲームは終わらないぞ。エンディング後にはこの洞窟1階（7、13）の地点にある部屋のトビラが開くようになり、ファンにはなつかしいリルガミン城へワープできるのだ。この城からは、サンクチュアリとドラゴンズケイブという2つの隠しダンジョンへ行けるのだ。

⬆ず〜っと開かなくっていかにも何かありそうだったこのトビラ。ここから隠しダンジョンのリルガミン城へ行くことができるのだ。

⬇ファンなら知っているリルガミン城。ここでは「外伝Ⅲ」をやった人が思わずニヤリとするイベントが待っている。

みなさん残暑お見舞い申し上げます。電撃N64いちの恥さらしページ、かつ読めば読むほど余計な知識がついて頭が悪くなる（友人談）すばらしいページ「電撃シャングリラ」です。今月はコミケやらなんやらで全然遊びに行くヒマがなかったです（まぁ、正確にいうとコミケは遊びに行ったんだけどね）。おまけに全然ゲームで遊んでないしねぇ…。ちゅうことでちょっと前に遊んでハマったゲームのお話をしましょうか。：たかみ〜

Q 質問 FC グーニーズ2

潜水服が「緑の洞窟」にあるらしいのですが、どこにあるのかわかりません。あと、ハシゴのある場所もわかりません。教えてください。

群馬県　三木貴志くん

回答者 ゲルニカ花子

ココでけっこうつまるんですよね。潜水服がないとハシゴが取れないし、ハシゴがないと先に進めない。ここはナゾナゾみたいなもので、ちょっと考え方を変えれば気づくことができるはずだ。

このゲームは、映画「グーニーズ」がゲーム化されたものの続編で、スケバン刑事顔負けのヨーヨーさばきで敵を倒し、囚われた仲間を助けるという、アクションアドベンチャーゲーム。「なんでヨーヨーで敵を倒すの？」なんて細かいことは気にしないよーに。そういえば、当時はグーニーズヨーヨーのプレゼントがあって、「いつか絶対、手に入れてやる」と、夢見ていたものです。MSX版もあり、なんと、スロースが主人公(笑)。かなりイッちゃってます。映画のほうもおもしろいのでオススメです。おっと、そろそろ質問にお答えしましょう。潜水服を取るにはメガネを使うんですね。下の①～③で、アイテムのある部屋の位置、取り方をくわしく書いたのでガンバってくれぃ。

①まずはメガネを取る

潜水服の前に、まずはメガネを取ろう。実はとっても重要なアイテムなのだ。

⬅滝の面から、氷の面へ行き、点の位置の部屋に入ろう。このステージはすべるし敵が強いので注意。

➡入ってまっすぐ進んだ部屋で、正面の壁をハンマーでたたこう。出てきた金庫にメガネが入ってるゾ。

②潜水服はココだ！

メガネを使って潜水服を取ろう。「タタク」では金庫が出てこないので注意。

⬅大きな橋を渡り、紫の洞窟へ行き、そこからワープして緑の洞窟へ行こう。下の点が潜水服のある部屋だ。

➡入って前へ、そして左へと進み、正面にある隠しトビラへ入ろう。メガネを使って出てきた金庫に潜水服。

③ハシゴは海の中に

さっそく、潜水服を使って海へ行こう。ハシゴを取れれば、今まで行けなかったところに進めるのだ。

⬅メガネを取ったところから、海へ入ろう。左の点がハシゴの場所だ。海の入り口からすぐ近くの部屋だ。

➡入ってすぐの部屋で、正面の壁をたたこう。ハシゴが出てくるぞ。右上の部屋には仲間がいるのだ。

Q 質問 SFC ウィザードリィ外伝Ⅳ

友だちから聞いたんですが、隠しダンジョンのドラゴンズケイブには地下4階があるそうなのです。もし本当なら入る方法を教えてください。

岩手県　近藤理彦くん

回答者 たかみ～

リルガミン城のサンクチュアリをクリアすると行けるようになるのが、このドラゴンズケイプ。ここが本当の最終ダンジョンだ。おまけにここには、誰も知らない地下4階が隠されているぞ！

このダンジョンを見つけ出し、そのうえ地下4階があることも知っているとは、おぬし、なかなかの手練でござるな。しかし、その存在を知っていながら入ることができぬようでは、まだまだ修行が足りん。もう一度伊賀にもどり修行を…って修行は必要ありません。実は地下4階へ続く階段が、隠しトビラの向こうにあるのです。盗賊でさえ発見してくれないので、右のマップを参考に見つけてね。

⬆下への階段は中央付近の壁に隠されている。とにかく根気よく調べてみるしか方法はない。

ちなみに地下4階には最後の敵が待っている！

いよいよ最後の地下4階。敵はめちゃくちゃ強いけど、そのぶん手に入るアイテムも強い。どうせアイテム探しでやり込むのなら、ぜひこのダンジョンで。

⬆この像を発見すれば、いよいよ最後の敵との決戦。すごく強いので準備を忘れずに。

➡これもファンにはなつかしいダイアモンドナイト。HPがめちゃくちゃ高い最強のモンスターだ。

とにかく調べまくる!

➡地下3階の中心のあたりの壁を調べまくりましょう。

隠しトビラ発見!!

⬅ついに発見。この向こうに地下4階への階段があるぞ。

ゲームでシャララ　まず「パワード・ギア」(カプコンのアーケード)。「ファイナルファイト」系の横スクロールACTですが、登場するキャラがほとんどロボットなんです。このゲームのすごいところは、壊した敵のパーツを拾って自機のパーツと交換することができる点（このパーツの中でデス・ドリルとフォース・クロウは一見の価値あり、というかこいつは絶対に使え！)。これによってすごい種類のパーツの組み合わせになり、人によってかなり機体の形が違ったりもします。：たかみ～

SFC マイト&マジックBOOK II

質問 どこかに若返りの泉というのがあるらしいのですが、皆目、見当がつきません。どこにあるのですか？ 教えてください。

大阪府 ザガンくん

回答者 ゲルニカ花子

このゲーム、エンカウント（敵の出現率）がキツくてキツくて…。そんなゲームをやってるキミはエライッ！ だからサービス満点のおまけ盛りだくさんで、バッチリお答えしちゃいましょう。

ゲーム中にはいろんな種類の泉が出てくるんだけど、一番役に立つのがこの若返りの泉。人間、歳には勝てないからね。エリアA2のサラキン鉱山にあるんだけど、くわしい位置は、おまけ2のマップと、下の鉱山のマップを見てくれ。

➡左上の印が泉の場所だ。ボスも同じ地点で出るので、手前で回復しておこう。中央下にある黒い部分には、あることをしないと入れない。入る方法は……。

鉱山入り口

➡ガイコツの口が入り口とは不気味だけど、お宝には危険がつきもの。前進あるのみ。

ボスはこいつ

➡ボスの「サラキン」は、強力な魔法を使ってくる。ザコは無視して先に倒せ。

落盤注意

➡鉱山内では落盤が起こり、ダメージをくらう。「プテロン」を使っておけば平気だぞ。

泉発見!!

➡泉の水を飲めば23歳まで若返ることができる。洞窟に入ることに何度でも使えるのだ。

おまけ1 マスターになるための職業別イベント

このゲームには、各職業ごとに与えられたクエストがあり、それをクリアするとマスターになるステキなイベントがある。表にまとめたので参考にしてほしい。

職業	場所	クエスト
剣士	禁断の森の洞窟	フロストドラゴンを倒す
騎士	ジェーストの道	恐怖の騎士を倒す
盗賊	ファービュー山	ジェラースのパネルを光らせる
僧侶	コーラックの森の洞窟	コーラックの魂を肉体へ戻す
魔法使い	古き島のふたつの塔	イブマグとイェコブを解放する
ニンジャ	ドーンの洞窟	地獄の魔女ドーンを倒す
弓使い	ファルコンの森	ウィルフレイ卿を倒す
バーバリアン	バーバリアンの丘	ブルーノを倒す

行けないところに行くには？

鉱山のマップで1か所だけ黒くなっているところ、そこは落盤で狭くなっているため、ダイエットしないと入れないのだ。サンドソーバーの町のパブ「赤いランタン」で、「マジックプリン」を食べよう。するとここに入れるようになり、閉じ込められている2人の仲間を見つけることができるのだ。

⬆ゲゲッ、通れない！ この先にはいったい何が…。気になるよ～。

➡こんなところに仲間が…。長い間この狭い場所に2人っきりで…。

おまけ2 迷わないためのワールドマップ

これからやる人も、もうやった人も、これさえあれば、もう迷わずにサクサク進める！ フィールドの全体マップと職業別イベントの位置をまとめたぞ。

❶ツンダーラの町
❷サラキン鉱山
❸パインハーストの城
❹アトランティウムの町
❺氷の洞窟
❻ファルコンの森
❼ジェーストの道
❽暗黒の砦
❾なさけの塔
❿マレーの洞窟
⓫ウッドヘブンの城
⓬コーラックの森の洞窟
⓭ミドルゲートの町
⓮バーバリアンの丘
⓯禁断の森の洞窟
⓰ラクサパレスの宮殿
⓱ファービュー山
⓲ドーンの洞窟
⓳ヒルストーンの城
⓴ジェムメーカーの洞窟
㉑バルカニアの町
㉒遊牧民の谷の洞窟
㉓サンドソーバーの町

ゲームでシャラップ ゲームの敵ボスメカのデザインはカッコよすぎ！ 特に5面に出てくる「ウォーロックMk-2」と「ヘリオン」はめちゃくちゃかっこいいので、ぜひ一度見ておきましょう（特にヘリオンは壊すのがもったいないくらいかっこいい!!）。細かい演出もあって、すごくデキのいいACTとして超オススメです。だからカプコンさま。ぜひ家庭用ゲーム機に移植してくださいませ。本当にお願いします。：たかみ～

ゲーマーの桃源郷 Shangri-LaLaLa

電撃トライアスロン パワプロコンテスト 結果発表

さあ、ついに発表です！　読者が「パワプロ4」で育てた"ふつうじゃない選手"コンテスト。目を疑うようなヘンな選手のパスワードがいっぱい送られてきたぞ。最優秀賞に輝いたのは栗原くんの2選手。栗原くんには5千円分の商品券を、入賞した4人には「電撃テレカ」をプレゼント！

最優秀選手賞 栗原重文くん（茨城県）

らぞぞ　ぶらま　めぜや　まぞへ
ううら　だちぞ　れりり　かもみ
だざよ　よべい　まわか　じざち
のびで　ろすぞ　かわま　りぐか
ぜじ

りざど　ぬらま　まぜず　ぜえじ
ねひね　まるぐ　もゆば　だのた
もるぐ　けらよ　まべぎ　よぞか
じまて　さけれ　ほわむ　てざか
まか

コイツぁスゴイ！　両投手ともにMAX160キロで、5方向への変化球、そのうち3つは7段階。スタミナ、コントロールはもちろんAで、特殊能力もそろってる。どうやって作ったんでしょ？

➡対戦でこの投手使ったら、絶対打てないよね。もう一方の選手も同様にスゴイので見てほしい。能力継承のウラワザを使ってないのがスゴイ。

バグで賞 五十嵐康人くん（兵庫県）

もよや　ぬこみ　んむや　ままう　かぜだ
ばかざ　んぞぐ　るはち　かまか　てるみ
ぜぐま　はみえ　まみま　しけざ　よぐち
まくゆ　まぜ

疲れると（表示に反して）200キロの超豪速球を投げる、3つの変化球をもったバグ投手。スタミナはないが、かなり使える。

バグで賞 辛嶋隆之くん（京都府）

いくさ　みれき　はみび　さびび　さふび
さびび　さふび　さびま　ままま　まざま
ままま　まざま　ま

究極の貧弱打者。ナント、すべてのパラメータがゼロ。これはこれでスゴイ！

入賞 大日向正人くん（宮城県）

あざえ　こへま　だどま　せほて　びびっ
まはね　やきみ　かざぜ　でむれ　さふひ
がびき　おでか　ぜ

究極の強打者。パラメータ、特殊能力が最高値で、遊撃、三塁、外野を守れる万能キャラ。

入賞 中道一朗くん（兵庫県）

あぞる　いどみ　のえび　へぞぐ　はざみ
みざあ　しめち　まざだ　えぢむ　おびら
がびき　おでか　ま

上と同様の選手だが、こちらは捕手、遊撃、外野を守れる。打者は最高値で作れるけど…。

誌面の都合でくわしく解説することはできないけど、パスワードを入れてそのスゴサを確認してみてほしい！　さて次号では、『ウエーブレース』のタイムアタック結果発表をします！

挑戦君がゆく by なかぶきしきみ☆

ゲームを極めるためには
歩いてる時間もムダにしちゃいけねえやな
GB

おっしゃー Lv99
わきめもふらずやったかいがあったぜー!!

オレの人生 ORE-NO JINSEI

ある日18歳の若者を襲った恐るべき試練。そして、その試練を乗り越えた若者の見たものとは…？　以上が前号のあらすじですね。かなりウソくさいですが、半分くらい本当。では、その続きです（笑）。仕事で『スターオーシャン』を終わらせた半年後、4月になり学校の新学期が始まって、就職活動なんぞをやっていなければいけない時期になって、全然就職活動してなかった俺は「ああ、今年からどうやって生きていこうかしら？」と困っていたところに、某編集さまから「どう、ライターやってみない？」というお誘いの言葉をもらいました。「ええ、ぜひやりたいっす！」と口走ってしまったために、今にいたるんですねぇ。今思うと少しだけ（ほんのちょっぴりですよ。ええ、本当に）後悔することもありますけども（笑）。で、いきなりこんなコーナーを担当させてもらえることになって、うれしいやら、毎月とっても大変やらで、毎日死にそうになりながら楽しく暮らしています。そっちはどうでしょうか田舎のお母さん。って俺の手紙コーナーじゃなかったね、ここは。：たかみ〜

パネポン向上委員会

ところでこのコーナー、PZGの攻略なのに写真がないのはなぜでしょう？　答えはカンタン。そんなスペースがないからです。まあ、実際の画面はゲームで確認してください。さて、前回「パネポン」の魅力はアクティブ連鎖だと書いたけど、今回からはそのパターンを紹介しよう。アクティブ連鎖のなかで一番カンタンなのはコレ。まず①〜②で●が消え、上の★が落ちてくるところに横にある★を差し込み（③）、星がタテ3つ並んで連鎖完成（④）となる。このゲームはパネルが左右の入れ替えのみで画面がタテ長なので、この形がもっとも覚えやすいんだよね。ただ、これだけでは大きな連鎖が狙えないし、パネルが消えるとタテにスキ間ができて、左右の入れ替えがしづらいという欠点がある。そこで覚えたいのが…おっと、続きはまた次号で。：パオウ中里

①	②	③	④
★	★	★	
★	★	★	
●	○	↓	★
●	○		★
★●	★○	★→	★

電シャラ・ランキング

「せっかく速いタイムを出しても誰にも自慢できないなんて…。そいけんシャングリラさん、ここはひとつたのみますばい」（佐賀県 原保浩くん）。そうですか、周囲にN64ユーザーいませんか。よろしい。そんなかわいそうなキミたちに電シャラが力になってあげましょう！　ということで始まりました新コーナー。その時点での最高の記録を毎号掲載していき、更新されなければずーっとその人の名前が掲載される、歴史に名を残せるランキングコーナーです。記録を塗り替えることができた人はハガキを送ることによって、新しい勝者としてその名を歴史に刻めるのです。とりあえず下記の2つの記録で始めますので、自信のある人は今すぐチャレンジ！　締め切りは毎月20日。その月の最高更新記録を出した人には「電撃テレカ」をあげます！原くんにもテレカ送るね！

マリオサーキット最速タイム

大久保 哲くん　キノピオ　神奈川県　0′51″94

スターフォックス最高スコア

平田 聡くん　京都府　2028

キミのハガキを待ってま〜す！

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部
「電撃シャングリラ」係

応募のきまり

各コーナーへのハガキには、かならずキミの住所・電話番号・年齢・氏名を明記してください。またひとつのコーナーごとに、かならず1枚のハガキを使って送ってください。データ確認のため、コントローラパックを送っていただく場合があります。

たかみ〜

「質問箱」の『ウィズ』では、調べるのも忘れてのめり込んでしまいました。調べ終わったあとも黙々とプレイし続けてしまい、仕事に支障をきたすほど熱中。

ゲルニカ花子

今回のパワプロコンテスト。急な募集にもかかわらず、レベルの高い選手がズラリ。パスワードを入れるのはツラかったけど（笑）、楽しませていただきました。

似顔絵／川名景清

電シャラでは、「ゲーマーの桃源郷」の各コーナーへのお便りも待っております。次号で掲載予定の「強者の殿堂」や大好評の「電撃トライアスロン」では、優勝するとN64ソフトや5千円分の商品券などがプレゼントされます（賞品内容はそれぞれ個別に告知します）。また、「やり込みBack-REVIEW」などの各コーナーでキミのお便りが採用された場合には、もれなく「電撃テレカ」を差し上げます。もちろん、ご意見ご感想なども大歓迎です。

今年の任天堂文化功労賞はもらった!! N64世界制覇促進マンガ!!

おじい

おまん64 （四）

しおやてるこ

ふふ……
えちご屋….
おヌシも
悪よのう….

いやいやお代官様
こそ………
ささ・このロクヨンを
お納めくださいませ………

待てえい!!!
むむっ なにやつ!?
八百屋町のロクヨンを守るために戦う愛の人
スラッ

またこの男だ!!
おっマリコくんのおしりだ♥
オレ様だ!!
悪事にロクヨンを使うとは ゆるさん 成敗してくれるわ
シャキーン
マジメにそうじやんなさい!
バキ
ちぇすとぉ
成敗された…

地道な男子読者キープのドリョク♥

おっ学園モノって感じ!!（マリコくんタチは高校生だよ）

あらすじ64

「地球は守る価値がないから滅ぼすことにしたんだよ」。僕はさっきまでペットのポチだったモノを見つめた。ポチは僕が小学校3年生のときに河原で拾って以来、僕のいちばんの親友で、楽しいときも悲しいときもいつも一緒だった。ポチが残酷な表情でその裂けた口から舌をたらすたびに、何千という人間が炎の中に消えていった。ポチの大好物のペディグリーチャムは手つかずのままだった。

10月号の99ページ後ろから5コマめを見て感動した。でも電車の中だったので笑えずつらかった。
（埼玉県・C・H・A（賞）くん）●そこで笑えればあなたも人間のクズの仲間入りです。

あっ しおまんが4段になってる!!!

マリコ暴走制御不能。

宿題はいつも月末ためこんで泣いていたよ

しおまん64 ワタシの仕事は不定期なので「夏休み」というものがありまへん。それでも「夏休み」したくて、日本ランドの野外イベント「レインボー2000」に行ってきました。数か月前から楽しみにしてたのに風・雨・霧の嵐状態……（涙）。これもきっとゼーレのシナリオに仕組まれていたに違いない。でも来年もこりずに行っちゃうんだろうな、ワタシ。（しお）

N64の最大の敵はリセットボタンを踏むネコだ。『ゴエモン』のデータが……。しおやくん成敗してやって!!
(広島県・広島名物ヤ○ザくん)●ありがちなだけにマジ怖いです。

おハガキ64

こんなしょーもないしおまんにお手紙くれた人、ホントにありがとう♥♥♥　うれしいので返事を書くためにハガキを作りました。「しおまん」は白黒だけど、ハガキの絵はなんとカラーだよ!!　そしてそのハガキにはワタシの正体が載っているのだ。あと、誰かワタシに「ほんもののルイージはこんなヤツだ」という明確な答えを教えてくれ～～。もう夜も寝られん。

おじいのグッズを作ってください。(東京都・石田俊成くん)●編集長、いかがです?

※知ってると思うけど『爆ボンバーマン』のコト

P.S みゆき、愛してるよ♡

©衛藤ヒロユキ

しおまんの素

あまりにステキなおハガキが多くて感激したので、特別におハガキ紹介コーナーを作りました。今回から「しおまん」本編も当社比150パーセント濃くなったのでおトクな感じです。とりあえず、お返事出すので応援よろしく。またみんなのハガキを紹介できるといいなあ。ところでこのコーナーのタイトルは「ゲー素」のパクリです。

★静岡県・睦月新吾くん●しおやいちばんのお気に入り。マリコくんはかわいいし、しおやくんのルーツがよくわかっているのね。

★富山県・森本里絵さん●おじいの顔が全部違ってかわいいです。職人芸です。

★広島県・早速ゲックくん●シュールです。担当は真ん中のおじいが好きデス。

「大阪ではマックシェイクはマクドシェイクっていうの?」のしおや先生の疑問に回答を!

●あて先 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃NINTENDO64編集部「しおまん64」係

ゲームの素（略称「素」）は、編集部の村松さんに「なんだかんだ言って、結局最後にフォロー入れるじゃん。このチキン野郎！」呼ばわりされる中川だいめーなどがお贈りするデンロクの読者さまコーナーでございます。ヒドイこと言う村松さんはもう知りません。今度会ったときは左手で握手して決闘です。ウッソぴょーん。ええ、そりゃあもう、村松さん大好きですから。ウッソぴょーん。……とまあ、これくらい世間さまにケンカのバーゲンセールをしています。見捨てないで、長い目で見守ってあげてください。

「素」の第1回で書いた「コードナンバーでできる宝くじ」は、めでたく今回から実施されています。じつは、こちらが決めた「コードナンバーの下1ケタの番号」に該当するナンバーの人は優先的に採用されているのです。でも、その番号は書きません。理由は「なんかイヤ」だから(笑)。ちょっとエラそうですし…。もちろん、このほかにも企画は進んでいます。まぁ、いつやるかは未定なんですけどね。来月かもしれないし、3年後かもしれません。気長に待っていてください。　：だいめー

10月号のおわびに続いては…8月号のおわびです

8月号の「素」の中で、だいめーさんは「N64のコントローラパックにはフラッシュメモリーが入っている」と言っていましたが、それは違います。フラッシュメモリーが入っているのはロムカセットだけで、コントローラパックはリチウム電池ですよ。もう、ほかの人に言われているかもしれませんが…。

(石川県　ニャンポくん：500)

同様のハガキが死ぬほどきました。ごめん、じつはそのとおり。たしかにロムカセットには、EP-ROMというフラッシュメモリーが入っているのですが、コントローラパックはリチウム電池。つまり、コントローラパックは〝バッテリーバックアップ〟だったというワケなのです。すごいですね、見事なまでに間違っています。よくこの原稿が印刷されて全国に出回ったな、と思えるくらい見事に間違っています。

いやもう、本当にすみませんでした。もしかして、8月号の原稿を読んだ読者さまの中には、「お前、知ってるぅ?　コントローラパックはフラッシュメモリーなんだぜぇ。へへん」

などと、自慢げに言いふらしている人がいるかもしれません。そんな、だいめーのホラを信じて恥をかいている人がいると考えただけで、夜も眠れません。おかげで昼間はよく寝られて、今はこうして原稿が書けるワケですが…って、ごめん、本当にごめん。いや、デンロクの編集部の人…あえて名前は出しませんが、その人が、「え?　N64のコントローラパック?　フラッシュメモリーなんじゃないの」

と、さも自信たっぷりげに言うもんだから、ついちゃんと調べなくて…なんて、人のせいにしてはいけません。私が全部悪いんです。

いやぁ、最近はショックなことが多くて、どうにもこうにも…。ダイアナさんが死んじゃったり、女子高生が包丁持って銀行強盗しようとしたり、はたまたニュース番組の「インターネット依存症」の特集のときに知り合いのプログラマーがインタビューに答えていたりと、いろいろあって…。まぁ、これらは私の中では〝ショック小〟というところなんですけどね。じつはこれよりも、もっとショックが大きかったことがあるんです。〝ショック大〟というやつ。

それはこの間、同業者でやはり雑誌などの関係の友人と話したときに起こりました。「だいめーさん。俺、来年引っ越すから」

バカ話も一段落ついたとき、友人のひとりがそう言ってきました。引っ越し先は、いまよりも交通の便が悪いところで、間取りは3LDKとそこそこ。独身の彼にはちょっと大きすぎるんじゃないかと思えるくらいの広さがあります。しかし、いかんせんそのマンションは彼が現在住んでいるマンションよりも不便な場所。どうして、今住んでいる場所より不便な場所に引っ越すのだろう…そう思った私は、彼にたずねてみました。

「いや、じつは建てている途中で、まだできていないんだけどね」

「へぇー、新築ですか」。そう言う私に返ってきた言葉は…

「そう、新築。…買っちゃった。マンション」

ぐわぁ〜ん(←心に響く大ショック音)!

だって、あなた独身じゃないですかっ。アニメのLDやゲーム、フィギュア、同人誌…とにかくムチャクチャ買ってムダ遣いしてたじゃないですかっ。それなのに…それなのに、どうしてマンションなんか買えちゃうの?　私なんか、この間、編集部でジュース買おうと思ったら、ヴァレンチノのサイフに50円しか入ってなくて、あわてて銀行にお金をおろしに行ってきたっていうのに…この差は、この差はいったい?　聞けば、結婚するってワケでもないみたいですし、どうしたんですっ!　○○さんっ!　いつのまにそんなに貯め込んだんですかっ!　お金貯められるくらいの余裕があったら、この間の飲み代おごってくれてもよかったのにぃぃっ!

…いえ、わかっているんです。今までムダ遣いしたお金をすべて貯金していれば、マンションの頭金くらいにはなるってことくらい。その上、今住んでいるマンションの家賃よりも安い費用でローンを組めることだって知ってます。それでも貯まらないんです。わかっちゃいるけど、やめられない。ムダ遣いというヤツはこれだから困ります。

おわかりになりましたでしょうか?　このように中川だいめーは、かくも混乱した精神状態だったので、ついつい調べることを怠り、原稿に〝コントローラパックはフラッシュメモリー〟などと、大ボラを書いてしまったのです。あ、言い訳にもなってませんか?　すみません。

それでは、ひとしきりごめんなさいしたところで、本格的にハガキを紹介してまいりましょう。早くしないとこのページ終わっちゃいますからね。まずは1枚めのハガキからです。

かなり〝ムダ遣い〟という、だいめーさんに質問があります。ほしいモノがあったり、すでに予約済みのゲームソフトがあるにも関わらず、お金がない場合(ハガキも買えないほど)、どうしたら良いですか?　教えてください(本気)。

(北海道　でぃあなくん：360)

これは困りますよね。正直にワケを話して、ご家族の方とか、友人にお金を借りるというのも手ですが、これはどうもいただけません。なぜならお金というのは、どうしても人間関係をギクシャクさせてしまうからです。友人関係ならなおさら。もしも、でぃあなくんの友人が、「じつはさぁ、ゲームソフト予約したんだけど、お金がなくてさぁ」

などと言ってきても、あとあとのことを考えればお金は貸さないほうが賢明です。貸すにしても、そのお金はあげるつもりで出しましょう。

ハードボイルドな小説家の北方謙三先生は、「友人に「金を貸せ」と言われたら、言われた

〈ドキドキしながら次のページへ〉

それは変(ヘン)です

「そりゃあチミ、ゲームとはいえ、変じゃないかね。そうは思わんか?　うぉっほん」という、そんな大企業の代表取締役のため息が聞こえてきそうなくらい納得できないことをハガキにぶつけていただくコーナー。要は重箱のスミをつついて、中からヘビが出てくる…って、ごちゃまぜ。

それはやっぱり変!?　どうみてもドロボーなのに…

◆奈良県　ケロッピー＝トードくん：459：この世界は、人を見かけで判断しない完成された人間ぞろい。

◆富山県　猫井さん：424：たぶん倉庫という名前の見えないメンバーがいるに違いありません。

◆群馬県　MrKenくん：499：ユニフォームはスポーツ選手の命ですから。女優の顔といっしょです。

◆兵庫県　西之虎さん：444：装備変えるのにも命がけです。人の目なんて気にしている場合じゃないですから。

◆三重県　如月未藍さん：423：主人公も同じことを聞いているのでしょう。同類ってことで。

◆静岡県　睦月新吾くん：076：S-FCの『桃太郎伝説』はバラバラになって歩きました。ちょっとだけイヤ。

◆神奈川県　アッイウくん：099：それはもう、出身地から始まる自己紹介からです。フーテンの寅さんと同じ。

◆東京都　月島咲耶さん：132：たぶん「お茶会」とは「お茶の早飲み大会」の略称なのでしょう。

◆三重県　御影まんぼーくん：400：キャスターがついているので持ち運び簡単。いまなら、もう1個つきます。

◆新潟県　桜爆火さん：290：学校のアイドルを辞めさせたら、全員が退部してしまうからでしょう。

ゲーム川柳

ゲームに関する川柳だったら、エニシングオーケーなコーナー。おもしろければゲーム以外でも可ですが、採用率は低いです。基本はゲームネタでね。

◆神奈川県　火の鶏さん：056：ラクな姿勢でプレイしましょう。なにより健康が一番です。

◆東京都　とてねぬ子さん：333：ご家族の方、読んでいらっしゃいますか?　気をつけましょうね。

◆富山県　伊東沙音さん：054：私は自分ひとりでも重なります。なんとかしてください。

◆静岡県　睦月新吾くん：076：秋葉原でお人形つき『同級生』を3つ買っている人を発見。ヤバめです。

●振動パックをつけてプレイすると、すっごくスコアが悪くなりませんか?　やはり慣れてですか?

どーもですぅ。はっぱですぅ。「素」とP.150からの「彩色主義」に採用された人にはコードナンバー(CN)を差し上げてまーす。CNというのはね、デンロクとアナタをつなぐ世界でただひとつのステキなナンバーなの。一度採用されたら、コーナーがなくなるまでアナタのものよ。これさえあれば、ペンネーム(PN)が違っても、CNから検索できてポイントはそのままなのですぅ。あ、ポイントについては次のサンディさんのトコを読んでね。でわでわ、またあとでね。あでゅー。　はっぱ

●だいめー、ニューハーフの人にストッキングの伝線を教えてあげるかどうか15分間悩んでみる。

ムダ遣い 一代記

私もだいめーさん同様「給料がゲーム・アニメ関連のLDなどに消える」どーしようもない社会人なのですよ…。ある月はLDだけで"まほTai!"、"ウェピーDX"、"スレイヤーズN"、"プリティサミー"、"エルフを～"、"逮捕しちゃうぞ"、"セイバーJ"と7枚も買ってしまうし…。次の月も同じようなことしてますし…。もう自分自身どーしようもない…ですね。とりあえず、だいめーさんのログセではありませんが、そのまま突き進んでいこうと思います：埼玉県　天使の格言くん：265（10Pです）

マンガ／ぱわそん・だぶりる（編注：あながち「ない」と言えないところが…）

〈ドキドキした前のページから〉
半分の額をそいつにやる。そして、2度と金の話をしないように言う」とおっしゃっていました。この意見には私も賛成です。私自身、こういうお金のやりとりでイタい目にあったことがあるので、それ以来、人とお金の貸し借りをしないようにしています。もちろん、借金の保証人にもなりません。そんなに信用ないけど(笑)。

では、人からお金を借りないとするなら、どうすればよいのでしょう？　素直にあきらめますか？　それとも金銭的に余裕が出るまで待ちますか？　…それができれば悩みませんよねぇ。欲しいときが買いどきとも言いますし…。う～ん、簡単な方法としては"自分の持っているゲームソフトやアニメのLDを売る"ことでしょうか。この"タコが自分の足を食べるような行為"がイヤに感じるのでしたら、じつはたいして欲しいものでないのかもしれません。そこをよく考えてみましょう。どうしても欲しいのなら、夜中に道路工事のアルバイトをやるくらいの根性が必要だと思いますが、私が言っても、まったく説得力がありません。困ったもんです。

ウチのN64は『マリオカート64』以来、もう半年くらい押し入れに入ったままです。その一方でPSは毎日フル稼働。それなのに電撃PSを買わずに、デンロクを買い続ける私に弟は疑問を持ったようで「姉ちゃん、なんでデンロクなんか買ってんの？」と聞いてきました。私はあわてて「それは秘密さ、マイブラザー(笑)」と言ってごまかしましたが…。私は帰宅部であるため、弟に理由は言えません。だいめーさん、もっともらしい口実を教えてくださ～い。

（福島県　蒼都りるるさん：264）

そうですねぇ、一番簡単なのはデンロクと電撃PSのどちらも買うことなのですが…この方法だと会社がもうかるので、もしかしたら私の原稿料も上がるかもしれないのでバッチリです。

それにしても弟さん、「デンロクなんか」はないでしょ、「なんか」は(笑)。これでも編集部の人たちはがんばっているんですから。そう、それは、たとえライターに対して「チキン野郎」呼ばわりする編集者がいたとしてもです。そう言われたライターはかわいそうですけど。まぁ、そんな編集者はデンロクにはいませんから(笑)。デンロクは、あふれんばかりの愛に包まれた編集部ですしね。いや、もう、本当。たぶん。

話がそれましたが、弟さんが納得するようなもっともらしい理由はあります。

「中川だいめーさんがやっている『ゲームの素』のために買っているのよ」

このように弟さんに言ってあげればいいんです。蒼都さんが投稿しているのはナイショにしておけばいいんですから、これで問題はないはず。あとは、あらゆる手を使って弟さんを「素」

お笑いマンガ 一色劇場

笑って笑って60分。読者さまのゆかいなマンガ大行進なコーナー。基本的には4コマですが、別に2コマや3コマでもかまいません。ただ、文字はていねいに大きく書きましょう。採用されたら、みんなが読むんですから。

◆京都府　月子さん：095：あっという間に下ぶくれです。正面から見たら、がきデカ…って、死刑。ピッー

◆兵庫県　ゐかづちねずみくん：278：そりゃあ笑います。吉本興業の芸人さんくらいです。こんなヒゲは。

◆埼玉県　鳩サブレさん：228：つまりはハゲ隠し？　知り合いの編集者さん(女性)も同じことしてました。

◆北海道　青山みいきさん：339：痛いところを突かれてしまいました。カラーは「彩色主義」まで(笑)。

◆群馬県　歩月たゆたさん：081：青春というのは青い春。春を売っちゃダメ、と石井さんも言ってます。

◆大阪府　葉川ゆうさん：373：ご自宅で簡単にできるコスプレです。今なら桜の花びらもついてます。

◆静岡県　筍くん：088：意に介さず向かってくる人たち。ちょっとは聞いてあげないとかわいそうです。

◆神奈川県　吉本抹茶さん：078：2枚で15ポイント。今年の夏コミではフアザーのコスプレイヤーがいたとか…見たかったです(笑)。ちなみに女性は、ティファが大増殖していたそう。見たかったです(笑)。

◆千葉県　にとまみるさん：501：あとは動物の声だけ心に刻み込むとか…。ホントにろくでもないです。

◆東京都　月島咲耶さん：132：嗚呼、怖ろしや年頃の娘さん。イモムシだって、へっちゃらなのです。

◆東京都　理惜改さん：451：私、早口言葉ダメなんですよ。どうしても最後は子ども口調になっちゃうでちゅ。

◆京都府　サバ缶さん：174：悲しいかな、現実から目をそらすワケにはいかないのです。勇者ですから。

◆京都府　サバ缶さん：174：私の『ドラクエII』のサマルトリアの王子は、トンヌラという名前でした。へぼ。

ハガキで 金言・格言

読んだ人が思わず納得してしまう金言や格言をハガキにぶつけていただくコーナー。別に独りよがりでもよし！

汝、攻略本は見つけた時に買っておけ!!

敵は金なり。

◆東京都　月島咲耶さん：132：どうしても仕事で必要なときは東京・神田の書店街を探し回ります。

◆新潟県　櫻爆火さん：290：ジェノサイドでお金持ち。現実と通じるものがあったりして。

汝、最後まで世話をしろ!

「作るは数月　消えるは一瞬」

◆静岡県　睦月新吾くん：076：私もうんざりするほど人のこと言えません。こんなんばっかです、私。

◆神奈川県　瀬来さん：414：はかなき自分のプレイデータ。なんとかしてほしいところ。

詩織より見晴

◆埼玉県　鳩サブレさん：228：コアラッキーな人が好きな人も多いです。灯台もと暗し…ちと違います。

◆神奈川県　朝日弓彦さん：008：少なくなってきましたが、まだまだ油断は禁物なのです。

みなさまのサンディさまですことよ。「素」、そして「彩色主義」に採用された方にはCNのほかにポイントを差し上げていますわ。基本は文字ネタ、イラストネタともに5ポイント。ま、例外で、もっと差し上げることもありますけど。その場合はちゃんと書きますから安心していいことね。そして、だいめーさんに質問を取り上げてもらった人は、なんと一挙に20ポイントを贈呈いたしますわ。こうしてポイントを貯めていって、決算時(来年ね)にランク上位に入ればステキな賞品がもらえますことよ。

イラストレーターのひみつ コウノヒロアキ編

「キマリダー」でおなじみのコウノヒロアキさんは、デンロクの前身「電撃SFC」でも活躍されていらっしゃったかたです。じつはマンガ家のほかに、プログラマーという顔も持たれているコウノさん。趣味でコンパイラを作っちゃうような人ですから、あなどれません。あ、ここ、わかる人だけわかってください(笑)。さて、この濃い〜人がいま欲しいのは「Mach OS」。これってインターネットでしか手に入らないので、現在は大容量HDと電話代が欲しいそうです。誰かあげてください(笑)。

好きにさせればいいだけです。もし、蒼都さんが「素」好きなのを弟さんに隠しておきたいのでしたら…そのときは「松本剛さんのファンだから」とか編集長の名前でも言っておきましょう。あ、でも、村松さんが好きだからとは言わないほうがよろしいかと思われます。人格が疑われますから。理由は秘密ですが(編注：怒ってる？)。

なぜでしょうか？　なんだか私だけスッキリしてしまいました(笑)。でも、ここで終わってしまうと、村松さんに話をしてもらえなくなるかもしれないので、最後に一言だけ言わせてください。村松さんは、本当にいい人です。

弟がゲームをさせてくれません。『サガ』も『FF』も「やるなら2,300円払え」と言います。なぜ2,300円なのかはともかく、極度に趣味に走った本やCDを買わなくてはいけない私はお金が払えません。でもゲームはどうしてもしたいのです。なにか良い方法はないでしょうか？
(青森県　U&Kさん：296)

たぶん弟さんにとって2,300円は、重要な意味を持っているんだと思います。意味はいくつか考えられますので、例によってケースごとに考えていきましょう。

ケース1：お金を貯めている

もしかしたら、弟さんは欲しいものがあるのにも関わらず、2,300円足りないために買えないかもしれません。その物欲が、しつこく2,300円を要求してくるのです。それでしたら答は簡単。とりあえず弟さんになにが欲しいかを聞いてから、だまってうなずき、2,300円を出してあげましょう。そうすれば、姉の株が上がることは間違いなし。そうすることで弟さんは、姉を大事にしてくれるようになるはずです。もちろん、ゲームだってプレイさせてくれることでしょう。

ケース2：商売を覚えようとしている

もしかしたら、弟さんはTVなどの影響を受けて「自分も商売をしてみたい」と思っているのかもしれません。それならば答は簡単。弟さんに「その行為は商売になっていないんだよ」と、やさしくさとしてあげましょう。間違いを知った弟さんは悔い改め、ひとつおりこうさんになり、ますます姉を尊敬してくれるようになるはずです。もちろんゲームだってプレイさせてくれることでしょう。

ケース3：代わりに貯金しようとしている

もしかしたら、極度に趣味に走ったものを買ってムダ遣いばかりをしているU&Kさんを心配した弟さんは、代わりに貯金してあげようとしているのかもしれません。なんというやさしい弟さんなのでしょう。こんなやさしい弟さんなら答は簡単。毎日、少しずつでいいですから、弟さんの目の前で貯金箱にお金を入れていきま

〈ワクワクしながら次のページへ〉

マンガ／コウノヒロアキ(編注：彼女もある意味、敵のような気が…)

大任天帝国 未来予測管理室

これからの任天堂ハードがどうなるのでしょう？　あなたの個人的な予想を書いてください。ほかの人が書きそうな意見ではなく、自分だけの切り口で勝負すると吉！

とりあえず オレにN64くれ！ そうすれば、きっと N64も普及して 任天堂もオレも 未来は明るい!! ハズ・たぶん…。

64DDの新システム こんな事もできたら おもしろいかもね。 また別の物語が始まる…がスジが通らないな。 どんなシステムになるんでしょうね。ワクワク

◆兵庫県　西之虎さん：444：世界観などがつながっているゲームでしたら、できそうなカンジ。

◆千葉県　Oちゃんくん：413：これがまぎれもない事実でしたら、任天堂も考えるでしょう。たぶん。

◆神奈川県　朝日弓彦さん：008：たしかにユーザーの目がキビシーのは■実。でもファンもいますから。

◆福島県　蒼都りるるさん：264：「信じる者は救われる」とか「果報は寝て待て」って言いますしね。

ちょっと私にも言わせてください かなりキビシー予想なんですが、これからの任天堂の運命は メーカーやゲーム(つまり遊び道具)でもなく 広末涼子 にかかってると思います。ここのお方 P〇モのポケベルの売り上げを何倍もあげたっていうからオドロキです。たとえば広末ちゃんがCMで「買わないと目にかわっておしおきよ」とかいっちゃえば… ココから先はみなさん予想してね。 任天堂未来予想組合！

◆大阪府　宮廷薬士くん：502：他社が新機種を出さなければ、という条件がつくと思います。キビシー。

◆北海道　海美鶴さん：223：N64ソフトで「広末涼子写真集」でも出してもらいますか(笑)。

あの人は天使？ それとも悪魔？

あなたの心に住む天使や悪魔にささやいてもらう恐ろしいコーナー。

◆千葉県　トッピンチョコさん：303：クラウドにとっては、悪魔でしかありません。ざんげしましょう。

何度やってもクリア出来ない「パラッパラッパー」をノーコンティニューでクリアしたイトコ。(初プレイ) いや、別にいいんですけど、あれをあっさりやられるとねぇ…。(しかもゲームを全くしない奴なのにクリア。悔って一杯…(泣))

◆兵庫県　中道一朗くん：436：助かりますが、くやしーです。自分でもクリアするしかないですな。

◆兵庫県　すいーとさん：451：ま、まあ、それはそれということで…ダメですか。これは困りました。

俗物禅問答

〜ゲームキャラとはなんぞや!?の巻〜

自分の中で、ゲームキャラはどんな位置にいるのでしょうか？　それを再確認するためにもここを読みましょう。今回は8月号のお題の回答編。今月から募集するお題は下の「次に問うのはこれ！」を読んでください。

ゲームキャラとは プレイヤーの夢と希望 あるいは 下僕！ ミリー！死ぬなボケ

◆新潟県　楼爆火さん：290：けっきょくは強制イベントに振り回される私たちもいますけどね。

ゲームキャラとも… スペシャルパートナーズ(爆)

◆富山県　伊東沙音さん：054：もうスペシャルなパートナーですから。一生もんってなワケです。

◆福島県　蒼都りるるさん：264：反論もあるでしょうけど、まぁ、こういうソフトも実際多いですし。

◆青森県　U&Kさん：296：イラスト描きにこういう人が多いです。それもそれでよし。諸行無常です。

『ゲームキャラとは。』 答「思いどおりに動かない自分！」 …プレイヤーの意思に関係なく… ….強制イベント…

◆千葉県　Oちゃんくん：413：そこで自己犠牲の精神を発揮するんじゃない、ってときが多々あります。

次回は「ゲームにおける王様とはなんぞや!?」の回答編です！

次に問うのはこれ！

今月募集する回答は「ゲームにとってアニメとはなんなのか!?」です。ゲーム中に流れるアニメシーン、TVやOVAで人気が出てゲームになったアニメ…どちらのアニメでもかまいません。

例：「ゲームにとって、アニメは良薬にも毒薬にもなる。つまりは酒と同じようなもの」

それでは回答を待っております。あて先は「教えて⑪」。回答編は来年の1月号を予定。

ロンの100％役に立たないゲーム人生相談

今回は異例で、ちょっとだけ役に立つかもしれない内容です。

千葉県　トッピンチョコさん：303からの相談です。ではではストレイシープふうに始めましょうか…。"木陰で眠っていたはずのポーが目を覚ますと、そこはゲームセンターの中でした。ポーの目の前には「UFOキャッチャー」と書かれた大きなガラス張りの機械があり、中にポーと同じ形をしたヒツジのぬいぐるみがたくさん入っています。「どれくらいあるのかな？」ポーは数えてみることにしました。1、2、3、4…21、22、23…。「フワー」。数えているものがヒツジなだけにポーは少し眠くなりました。そこへ、着ぐるみを着た男が現れました。自称編集者のその男は、ポーがぬいぐるみに興味があることがわかると、「ボウズ…ヒモを狙うんだ。いいか、ヒモだぜ」と急に顔をハードボイルドにしながら教えてくれました。そして男は大量に100円玉をつぎ込み、ぬいぐるみ取りを始めました。5分後、予定より大幅に赤字になりつつも男はぬいぐるみを取り、それをポーに渡してくれました。男は「おしゃべりピカチュウ探しに行くぜ」と言い残し、去って行きました"…というわけで、着ぐるみ男(俺)が自費を投入してゲットしたポーのぬいぐるみ(大)をさしあげますので、お楽しみに！

●だいめー、寝ぼけてイミテーションの観葉植物に水をあげてしまう。じゅうたんピチャピチャ。

●これまたハガキ募集中：①お笑いマンガ一色劇場。②イケてるイラスト☆イッてるイラスト大集合。③ゲーム川柳。④ロンの100%役に立たないゲーム人生相談。⑤それは変です。⑥イイコト教えてあげる♡。⑦コイツが好き♡。⑧ゲームのおつまみ。⑨あの人は天使？　それとも悪魔？　⑩俺のサウンドを聞けぃ！。⑪俗物禅問答。⑫ハガキで金言・格言。⑬教えて！へるぷみぃ！。⑭初心者のお部屋。⑮超個人的オススメソフト。さらにだいめーに聞きたいことは、⑯文字ネタでイク係です。

GB本体の売り上げを伸ばしたり、GBソフトの開発をメーカーに再開させたりと、影響力大の「ポケモン」。このソフトの人気ぶりは、重々承知していたのですが、関連グッズの人気の度合いがどれぐらいのものなのかは、個人的にはよくわかってなかったんです。ある日、CMを観て「おしゃべりピカチュウ」と「手のひらピカチュウ」が欲しくなり、自分の足でデパート、量販店、おもちゃ屋さんなどを探し回って初めてその人気ぶりがわかりました。何しろ20軒ぐらい回った店の店員さんに、同じ→

イケてるイラスト イッてるイラスト 大集合！

「うわぁー、こりゃあすごい！　まるでプロが描いたかのようじゃあ」と、思わず感動してしまうイラストや、「うわぁー、こりゃあすごい！　この人こんなイラストを描いたりなんかしちゃって、本当に大丈夫なんだろうか？」と、思わずいらない心配までしてしまうイラストも載っているかもしれない盛りだくさんのコーナーです。

←兵庫県　すいーとさん：431：秋といえば体育祭。このメンバーだと、すごいことになりそうなんですけど。世界新続出。

➡大阪府　遠野いずみさん：088：真円に近いどせいさんがいいカンジ。うまくやれば転がりそうです。

←鹿児島県　外牧義大くん：292：よく見ると、「素」のロゴをペロリンとしているヨッシー。「素」は中毒性があるので注意。

↑京都府　はいから堂くん：288：感動しました？　ねえっ、ねえっ！　じつは私、見られなかったんです。ビデオが出るまで待つしかありませんね。劇場で見たかったなぁ…トホホの木。

➡山梨県　篠置ごうしくん：116：「トラブルメーカーズ」のマリナ。独特のアクションがイカしてます。ずっとフリフリシェイクなカンジ。

⬇千葉県　はにわともめさん：209：ハガキの裏のコメントもブッ壊れていました。そうでないと(笑)。

↑広島県　とびやゆりさん：426：「FFⅥ」のティナ。もうイラストがバッチリOK！　惜しいかな、書き文字が…。いえ、人のこと言えないんですけどね。がんばりましょう、お互い。

➡岩手県　泉しほさん：497：持っているのが日本刀のようでカッチョイイです。こんなので切り刻まれたくはありません。よく見ると逆刃の刀？

➡東京都　安田菜成くん：160：あの展開には賛否両論のエアリス。まあ普通そうですよねぇ。意外も意外でしたから。さみしいですな。

←東京都　銀美彰さん：390：『ぷよぷよ』でもっともタカビーだと思われるキャラ。こういう女性が好きな男性もいるんですよね。実際。

➡東京都　とてねぬ子さん：333：かけアミの嵐なイラスト。そりゃあ手も疲れるってもんです。

➡神奈川県　かたばんさん：207：「テイルズ」の主要メンバーの人々。まだPS版が見えてこないんですけど(笑)。

➡広島県　げっくくん：116：どこから見ても『たまごっち』なイラスト。このあとはテレビCMと同じ結果に…。

➡兵庫県　神居留守くん：366：大人っぽいジョゼットさん。成長後ってカンジがしてよろしいです。

↑京都府　空たまごさん：090：任天堂ですから、操作はしやすくしてくれるハズ。期待して待ちましょう。

〈ワクワクした前のページから〉

しょう。1か月もすぎれば、弟さんは安心して、「2,300円を出せ」とは言わなくなるはずです。もちろんゲームだって…以下略します。

私の姉は、よく若い男に声をかけられます。しかし私に声をかけてくるのは、いつもオジさんなのです。オジさんには、(そのとき私の顔がニヤけていたらしいのですが)「その笑顔をいつまでも忘れずにな！」などと、すれ違いざまに言われたり、よっぱらいの話し相手になってあげたりします。それから私は野球が好きなんですが、甲子園でもオジさんにいろいろ話しかけられたりもしました。やはり私は〝オジさんに好かれ顔〟なんでしょうか？

(兵庫県　西之虎さん：444)

実際、写真を見ていないのでわかりませんが、ハガキを読むに西之虎さんは〝オジさんに好かれ顔〟のようです。つまり、オジさんも安心して話しかけられるお顔をされているのでしょう。しかし問題なのは、西之虎さんにとって〝オジさん〟とはいったい何歳くらいの男性なのかです。昨今、TVなどで見ていると、〝いまどきの女子高生〟が、

「サラリーマンや大学生のオヤジが声かけてくるから、(う)ざったいよねー」

などと言っていますから。うーん、ここらへん、あんまツッこんだ話をしてしまうと、私が悲しくなりますからやめておきましょう(笑)。

西之虎さんが〝オジさんに好かれ顔〟なのかどうかは、デンロクの編集部に写真を送るのが一番かと思われます。なぜなら、編集部にはオジさんがいっぱいいるからです(編注：なにー)。

世の中にはコスプレをしている人たちがいますよね。彼、彼女たちは、なぜコスプレをするんですか？　好きなキャラクターと同じカッコをすると気持ちいいんでしょうか？

(神奈川県　アッイウくん：099)

この間TV番組で〝コスプレイヤーの生活を追うドキュメント〟みたいなのが放映されていました。その番組でインタビューに答えていた20歳前後のコスプレイヤーの女性は、「気持ちいい」と言っていたので、きっとそうなのでしょう。しかし、店に綾波レイの特注プラグスーツを注文するのはいいにしても、その代金が31万円だったのには、ちと…いえ、かなりビックリしました。だって31万円ですよ31万円！　どうします？　1日1万円ずつ使ったって、全部使うのに1か月。う～ん、これはよほどコスプレが気持ちいいとしか考えられません。

このへんのことにくわしい友人に聞いてみたら、〝コスプレイヤー〟とひと口に言っても、いろいろな人がいるようです。まぁ、そりゃそうですよね。ゲーマーもミュージシャンもいろいろなタイプの人がいますしね。とりあえずは大きく分けて以下のパターンになるようです。

パターン1：「私を見てえん」派

とにかく〝目立つぜヘイヘイッ〟な派閥。このパターンの人は、ヴェルファーレのコスパだろうがコミケだろうが、どこにでもいらっしゃいます。目立つためなら、お金を惜しまないのが特徴で、中には雑誌などに登場している〝なかばプロ〟な人もいるようです。

パターン2：「ふっ、これも仕事だ」派

あんまり乗り気でコスプレをしない派閥。コミケなどで売り子をするとき、「しょうがないから売っている同人誌に登場するキャラのコスプレをしようかな」くらいの人たちです。なぜかは知りませんが、同人誌を作っているサークルの中に必ずいる〝お裁縫が上手な子〟に頼んで、衣装を作ってもらう場合が多いようです。

パターン3：「最近の子たちは…」派

こだわりの手作り衣装を身にまとう派閥。このパターンの人に言わせると「店で作った衣装は邪道」だそうです。ですから衣装も時間をか

マンガ／多摩尾猫丸(編注：夏場の帽子はムレムレです)

●ゲーム会社の人の中には毎年会社が変わる人がいるので、名刺が増えて困ります：問屋さん談

美しく華麗なサンティさまからお知らせですわよ。よろしくて？　もしアナタのPNやCN、ポイントが違っていたら「素」までハガキで知らせることよ。そうしないと、いつまでも違ったままである可能性がとても高いんですの。面倒でもハガキで知らせてくださいまし。あ、それと、PNを変えた場合もハガキで知らせることよ。ハガキを整理しやすくするためにもお願いしますわ。なお、あて先は…

→ように「品切れです。次の入荷日は未定です」と言われてしまうぐらいの売れ筋商品なのですから。しかも、「手のひらピカチュウ」だけようやく買えたおもちゃ屋さんで聞いてみたところ、ピカチュウのこのおもちゃに限らず、他のポケモングッズもよく売れているとのこと。こんな状況なので「おしゃべりピカチュウ」を予約しようと思ったら入荷日と入荷数がわからないのでできないようです。とりあえず確実に「おしゃべりピカチュウ」が捕獲できるモンスターボールが欲しい今日この頃(笑)：ロン

●編集部のプリンターは新しくなったが、ロンのパソコンはモノクロの98ノートのまま。泣けるね。

⬆京都府　月子さん：095：魔力が実体化するとペッタンコになるんでしょうか？　月子さんはつまらんごすな(笑)。

⬅宮城県　緑風鈴さん：137：最近「素」に多くくるようになった「封神演義」。人気ありますねぇ、ホント。

⬅熊本県　吉田旬太郎さん：324：FC版のイラストは永井豪氏でした。濃くて好きだったんですけど…賛否両論。

⬅三重県　御影まんぼーくん：400：描いている本人がメチャボレのねんねこ。けなげなところにキュンだそうです。

⬅千葉県　トッピンチョコさん：303：数いるポケットモンスターの中でも特別扱いなピカチュウ。睡眠だってベッドです。

➡埼玉県　すばるれいかさん：206：好き放題やった結果、こういうイラストになったと…その調子でいきましょう。いきすぎは採用不可ですが(笑)。

⬅神奈川県　瀬来さん：414：なんとなくハードファンタジーな「ロマサガ3」。たまにはこんなんもいいのでは？　シリアスです。

⬅京都府　空たまごさん：090：チョコボに乗る、はっぱとサンディ。そして衣装は「FFⅦ」…メディアミックス(笑)。

⬆滋賀県　草薙延博さん：236：笑顔でピースサインしてます。ゲーム中のグラフィックは、いつも「ニッ」としていていいカンジです。なんせ、瀕死の状態でも「ニッ」ですから。

➡広島県　げっくくん：115：個性豊かなキャラの中では、どうも目立たない存在になってしまう彼女。とは言いつつも人気がないワケでなく…複雑。

⬆三重県　大岡越後さん：386：かなりイッちゃっているイラスト。これはもう即死ですな。絶対。

⬆三重県　如月末藍さん：423：今月の一等賞はっぱ&サンディ。よく見て描いています。きっと多摩屋先生も喜んでいてくれているでしょう。喜び代として10ポイント贈呈です。

➡大阪府　藤島絵猫さん：159：映画は賛否両論。編集ライターのうきき松崎さんは、観たあと寝込んだそうです(笑)。

➡岡山県　ソニック重馬くん：013：ぎゅうぎゅうに詰めると、なんかはじけそうでイヤ。ぷちゅーってカンジで。

➡京都府　サバ缶さん：174：チャモロさんまいってカンジのイラストです。たしかに…少ないんです、彼のイラスト(笑)。

➡群馬県　ふじさきさん：071：作者が熱狂的な宝塚ファンなので、あのような展開になっているそうです。

➡兵庫県　ゐかづちねずみくん：278：よく夢に出てくるそうです。やはり占いの人だけに気になります？　そうでもないか。

けて作ります。中には店でオーダーした衣装よりもていねいなものもあるとか…。まるで有名ファッションブランドのお針子のようです(笑)。

ここまでゆかいな人が多いコスプレイヤーですが、コミケなどを愛してやまない"真のマニアックさん"には嫌われることが多いのも事実。「あいつら(コスプレイヤー)、ジャマでしょうがないよ」なんてのもけっこう聞きます。そうは言っても、「今回の夏コミはどんなコスプレが多かったんですか？」と聞くと、

「う～ん、日によって違うけど、今年は「FFⅦ」のティファがダントツ。ゲーム系の日なんか、半分がティファだったよ」

などと、ちゃんと答えてくれるんですけどね。なんだかんだ言って、ちゃんとチェックしているところがステキです。それで「女性はわかりましたが、男性はどのコスプレが多かったんですか？」と聞くと、

「う～ん、野郎はよく見てないからわからん」

との答が…。やっぱり時代は女性のコスプレイヤーなのでしょうか？

そういえば「素」が始まったばかりの頃には、コスプレ写真も送られてきたんですが、いまではさっぱりきませんねぇ。載せるかどうかわかりませんが…たぶん載せられないけど、とりあえず私は見たいので、コスプレイヤーの方はバシバシ「素」にまで写真を送ってきてください。あ、あと今年の夏コミで"神聖モテモテ王国"のファザーのコスプレをしていた方の情報がありましたら「素」まで。私的にすっごく見たいです。あ、男性のコスプレはそれだけでいいですから(笑)。あとはどうでもいいですし。

ボクの友人はギャルゲーしかしないんです。たまに『ロマサガ』をやってるな、と思えばパーティは全員女。そのうえ、一度も戦闘してないのにプレイ時間は20時間で、イベントは半分以上クリアしてる(笑)。友人は「キャラを傷つけたくない」と言っています。こんなマニアなヤツになんか言ってやってください。

(広島県　げっくくん：115)

ポリシーがあって、とってもステキです。げっくくんの友人には、そのまま突き進んでもらいましょう。それに、このようなプレイの仕方は、私のまわりではめずらしくもなんともありません。ゲーム雑誌を作っている編集部は、こんな人が多いのではないでしょうか？　まぁ、とりわけ電撃系のライターに多いとは思うんですけどね(笑)。

その電撃ギャルゲー好きライターの中でもとくにスゴイのは、兄弟誌の電撃王でギャルゲーなどのレビューを書いている編集ライターのうきき松崎さんでしょう。なにせ『タクティクスオウガ』では、自分のパーティに「突撃うさぎちゃん団」と名づけ、主人公以外は女性のみ。強制的に仲間になる男性キャラは、フィールド上で見殺しにするという念の入れようです。それだけではありませんよ。『ファイアーエムブレム』や『スーパーロボット大戦』などのS・RPGでは、女性優先にレベルを上げていきますし、格闘ゲームでまず最初に使うのは女性キャラ、というこだわりまでお持ちでいらっしゃいます。まさに、"ミラー・オブ・ギャルゲーマー"とは彼のことでしょう。

まぁ、新しいギャルゲーが出ると「このキャラは俺のもの！　誰にも渡さん」などと議論するライターばかりが集まっているところですから、なにもうききさんだけが特別ではありません。げっくくん、私はこんな特殊な状況でも、しっかりお仕事はしています。ですから、安心して友人に突き進んでもらってください。大丈夫、その友人はいざとなったら、電撃のゲームライターになればいいんです。あ、念のために言っておきますが、電撃のライター全員がこん

〈ハラハラしながら次のページへ〉

マンガ／天野タヌキ（編注：弱いのは薬に頼るあなたの意志でチュウ）

10月号の編集後記でアスクの後藤さんも書いていましたが、とかく雑誌の関係のお仕事をしていると、ついつい文字の間違いを探してしまうもの。そう言えば、他誌で活躍している編集ライターの人も「俺が赤いボールペンを持って雑誌を読んだら大変っすよ。文字校正しながら雑誌読んじゃいますから」とか言っていました。それにしても、コンビニで買った他社のムックは[illegible]ダミーの原稿のままはダメすぎ。それでもプロか…って、まったく人のことが言えません。（だいめー

●だいめー、違う原稿を編集者に渡してしまい「これは載せられないんですが…」と言われる。

素のオススメ おわび編

9月号で「白泉社の“サディスティック19”はもう連載終了してます」みたいなことを書いたあと、友人に「たしかに“花とゆめ”では連載終了しているけど、“別冊花とゆめ”ではまだ連載している」という話を聞きました。本当かどうかたしかめるべく、いろいろ人に聞いたり、インターネットで白泉社のホームページを調べたりもしましたが、結局わからずじまい。真偽のほどは未だわかっておりません。もし本当だったら作者の立花晶先生すみません…って、読んでないか。とほ。　：だいめー

教えて!へるぷみぃ!

言ってみるなら、雑誌ですごく気の長い文通をしているかのようなコーナー。読者さまの質問に読者さまが答えちゃうのです。

↑東京都　とてねぬ子さん：333：2Pプレイが燃え燃え。障害を抜けていくモードも良かったです。

↑大阪府　雄川ゆうさん：373：「ナムコミュージアム」のは、ちとムズかしいような…。

↑北海道　でぃあなくん：360：愛があればどんなことだってできます。トイレだけに臭い話…ごめん。

↑富山県　伊東沙音さん：054：例のACTと「ブロックくずし」をまぜたゲームですね。

今月のヘルプは?

富山県　森本里絵さん：440からのヘルプで「背を伸ばすための方法」を教えてあげてください。「とりあえずシークレットブーツを履いてみる」なんて役に立たない答も、少しぐらいなら送ってきても可です。お待ちしております。

←富山県　森本里絵さん：440：ちなみに私は177cmの猫背です(笑)。

コイツが好き♡

たとえこの身が引き裂かれようと、私は命ある限りあなたのことを好きでい続けよう、とまではいきませんが、それに近いキャラクターを教えていただくコーナーです。

↑千葉県　にとまみるさん：501：変わった好みですが、人それぞれですから。骨のヤツも喜んでいるでしょう。

↑東京都　AYAKOさん：503：いぶし銀的魅力にあふれるキャラがいるゲームはイカスのが多い気がします。

↑群馬県　歩月たゆたさん：081：なんせプリンセス オブ モノノケですから。よくわかりませんけど。

↑滋賀県　華殖延博さん：236：私もキャラ目当てで、そのルートしか通れないことがあります。

↑大阪府　八雲さん：405：いやその…いえ、いいんです(笑)。なんか美樹原さんみたいなコメントです。

↑新潟県　グレープ姫さん：504：友だちのライターに声マネが得意な人がいます。「俺だよ、ワリオだよ!」

↑長野県　楠本由貴恵さん：479：つまりはイラストの藤崎詩織ではなく、鏡美羅が好きだと…わかりにくいです。

↑栃木県　馬七ぽちさん：061：キャラ的には好きなんだけど、使えない。よくありますよね、こんなこと。

↑鹿児島県　外牧義大くん：292：こう見えても3歳児程度の頭脳を持っているそうです。

↑千葉県　トッピンチョコさん：303：アニメでも働いてくれます。やきそば焼いてましたし(笑)。

↑熊本県　吉田甸太郎さん：324：アニメのシゲルは、いけ好かない花輪くんってカンジがします。

↑静岡県　睦月新吾くん：076：ライターの平吉さんは、「つまらん」と言いつつ、電車でプレイしてます。

↑東京都　とてねぬ子さん：333：妹がいるお兄さん、お姉さんに大好評なターニア。そんなもんですかねえ。

↑京都府　ひらじんくん：255：東京人でも周りに関西人がいると、言葉がうつってしまうこともあるようです。

〈ハラハラした前のページから〉

な人ではないですからね。あくまで一部のライターの話です。ここがポイントなので、お間違いなく。強調するところがアヤシイです(笑)。

オイラが時計を見ると、なぜか“5：55”のように、時計の数字がゾロ目になってることがよくあるんです。朝、起きたときとか、夕方に昼寝から起きたときによく起こるんですが、これってやっぱなんかあるんでしょうか?　神秘的なんてオイラは好きなんですが(笑)。

(三重県　御影まんぼーくん：400)

じつはこういう経験って、御影まんぼーくんだけではなく、ほかの読者さまにもあるかと思います。でも、これはハッキリ言って気のせいでしょう。夢を壊してなんですが(笑)。たぶん“ゾロ目”だから印象に残っているだけなのではないでしょうか。ほら、デジタル時計がゾロ目だったら「おっ、ゾロ目じゃないか」って、印象に残りますよね?　時計って生活に密着したものですから、1日に何度も見るはずです。1日に何度も時計を見ていたら、偶然ゾロ目になることだってあるでしょう。それが積み重なって“ゾロ目”をよく見ているようなカンジを受けているのです。それに、私のような仕事をしていないかぎりは、生活のサイクルって決まっています。よくゾロ目を見るという人は、そろいやすい時間に時計を見る生活を送っているのではないでしょうか?　いや、別に神秘的なことを否定しているワケではありませんよ。ただ、そういう可能性もあるよ、と言いたいワケです。

だいめーさん、お願いです!　『ときメモ』の洗脳を解く魔法を教えてください。部活の連中が壊れかけていて困っています。うーむ、それにしても『ときメモ』恐るべし。

(青森県　てんどらーくん：365)

残念ながら、洗脳された人を正気にもどす魔法を私は知りません。しかし、私なりに部活の友人たちを正気にもどす方法を考えていきます。

まず最初に考えられるのは、“ほかのゲームにハマらせてしまう”ことでしょう。これでしたら簡単に『ときメモ』の洗脳を解くことができるはずです。あ、でもよく考えたら、けっきょくほかのゲームに洗脳されるワケですから、意味がありません。昔、本当にいた“麻薬中毒を治すために、ほかの麻薬を使って患者を殺してしまった医者”みたいです。これはダメですね。ほかの手を考えましょう。

では、こんなのはどうでしょう?　名づけて“『ときメモ』グッズを全部買わなきゃ本当のファンじゃない作戦”。作戦の第1段階として、てんどらーくんはまずは部活の友人に、「真の『ときメモ』ファンを名乗りたいのなら、まずはグッズを全部集めなきゃな」

と、こう言いましょう。これを聞いた部活の

奇襲

友だちと話をしているなかで、自分のスーパー運動不足ぶりに気づき、前から興味があったこともあり、インラインスケートを始めたのが4カ月前(注：ムダ遣い?ムダ違い?)。とりあえず痛そうなので「転ばない」ことを目標に練習を続け、最近なんとか少し慣れてきました(そのつもり…)。今ではPSの『ESPN』のように、マウンテンバイクやスケボーに乗ったライバルを蹴ちらせるほどの腕前に…はなってはおりませんが、始めたころのようなぎこちなさは少し抜けたと思っております(そのつもり…)。

9月22日〜10月20日までに発売される他機種のゲームで、「素」担当が絶対に買うものを紹介！　●PS：「くるみミラクル」「装甲騎兵ボトムズ外伝」。●サターン：「新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ」「桃太郎道中記」「スーパーロボット大戦F」「機動戦士Zガンダム下」「DEZA2」。今月はサターンに元気がありますね。それにしても「スーパーロボット大戦F」が2枚に分かれてしまうとは…ちょっと、うーむですよねぇ。なんとかならなかったんでしょうか？

イイコト教えてあげる♡

オススメしたい小説、マンガ、TV番組、OVA、ボードゲーム、テーブルトーク、カードゲームはありませんか？　基本的に、過去、掲載された作品は採用できないので注意。

ロマンシングサガ大全集

●埼玉県　川越×さん：476：アニメにもなってました。主題歌が好きです。フニャロフニャロ〜

●神奈川県　瀬来さん：414：間違いがある本はいけませんよ。…すみません。人のこと言えません。

●北海道　土門桜くん：237：「ガンダム」という名前の別作品(笑)。別モノとして見ないと楽しめないかもね。

●神奈川県　朝日弓彦さん：008：ちょっとグロい部分もあるので、それが大丈夫な人なら…。

●愛知県　あらヨットくん：493：最初、展開がよみかったわりに、最後はていねいです。いいカンジ。

●静岡県　モノピーくん：505：私は殿馬が一番好き。次々と新しい技を生み出すところがステキです。

俺のサウンドを聞けぃ！

オススメのゲームやアニメのサウンドトラック、ラジオ番組などを教えてください。どうやったら聞けるのかも、ちゃんと書きましょうね。

BURN：THE YELLOW MONKEY

FFT オリジナルサウンドトラック SQUARE ¥2,854

●大阪府　八雲さん：405：替え歌まで作っちゃうほどのめり込んでますか。

●宮崎県　刹那さん：374：別にアルバムの中の1曲でも問題ありません。でしょ？

●愛知県　あがた☆ちあさん：030：暗くってもいいのなら、レベル上げに専念です。

俺のサウンドを聴けぃ！
FINAL FANTASY III アレンジヴァージョン〈悠久の風伝説〉これ絶対オススメ!!
特に3曲目のRoaming Sheepが泣ける!!
FF3 悠久の風伝説

●東京都　とてねぬ子さん：333：作曲者が「FF」の植松さんですから。

●東京都　安田菜成くん：160：つまりそれだけアニメも見ているのですね。

●神奈川県　かたばんさん：207：おおたかさんは、最近CMでも歌っていますね。

PERSONA サウンドアルバム
First Smilより ¥3,568（2枚組）で発売中。
オリジナル曲はもちろん、アレンジ6曲もかなりイケてます。特にサトミタダシの歌はファン必聴(笑)。

●大阪府　楚川ゆうさん：373：ゲーム中、やけに耳に残るあの曲があなたのものに(笑)。歌ってるのはアトラスの社員の方だそうです。

金曜夜10:00から AMラジオで
流星野郎のゲームMAX
兄キ＆りん子さんのミもフタもないつっこみ。
互いにあげ足をとり、誰もフォローせずに皆で深みにハマっていくチームワークの良さが好き。

●青森県　U&Kさん：296：流星野郎さんは、どこかの雑誌の表紙にもなっていました。幅広く活躍していますな。

初心者のお部屋

今回からCNがついた方々のごあいさつコーナー。それぞれに、もれなく10ポイント。初心者は、まずここで採用されるようにがんばりましょう。

●静岡県　モノピーくん：505：あとは毎号買うだけです。いやもう、お願いしますよ。マジで。

●静岡県　ロクヨン&米米くん：506：採用されました。これで投稿できますね。さあ出せ(笑)。

●埼玉県　るぢゃさん：498：るぢゃさんは「彩色主義」にも出されてましたね。よろしく。

友人は、こぞって『ときメモ』グッズを集めだすはずです。こうなったらしめたもの。あれだけムチャにキャラクター関連商品がある『ときメモ』ですから、部活の友人は全部集めることなく、途中で挫折するに違いありません。その挫折感で、部活の友人の洗脳も解けることでしょう。もしもグッズを全部集めた人がいたとしたら…もう手の打ちようがありません。そういう人は真のファンとして、日本各地のイベントを追いかけてもらいましょう。

まぁ、"壊れかけている"くらいなら大丈夫だと思いますよ。編集部には"完全にブッ壊れている"人たちばかりいますから。てんどらーくんも安心して部活にはげんでください。

だいめーさん、私にはクラスに同志がひとりもいません(いても男子だし…)。"エヴァ"などのアニメ好きはいるのですが、たいていほかのみなさんは"ジャニーズ"やTVの話ばかり。みんなといっしょに話してもつまらない。あぁ!!　どうすればゲーマーの女の子を見つけられるのでしょう？　内気だから…教えてくださいまし。

（東京都　あかつきさくらさん：048）

内気で恥ずかしがり屋さんでも、自分からアクションを起こさないと、話し相手すら見つかりません。しかし、ヘタにアクションを起こし、クラスで同志を見つけようとすると、内気なあかつきさんのイメージがくずれてしまうかもしれませんし…。そんな内気なあかつきさんにオススメしたいのが、知らない人たちと交流を持つことです。雑誌の文通コーナーや、パソコンとモデムがあるならパソコン通信などで、まずは文章で知らない人とおつきあいしましょう。あかつきさんは「素」に投稿することはできるのですから、文章は書けるはずです。そうして文章でおつきあいしていくうちに、実際に相手と会うことになるかもしれません。文通でしたら「一度お会いしませんか？」となったらそうなりますし、パソコン通信でも"オフ会"というのがあって、パソコン通信仲間と実際に会う集まりがあります。初めて会った人でも、前から文章のやりとりをしていますから、内気なあかつきさんでも話せることでしょう。もし近くに住んでいる人だったら、あなたの同志が増えますからバッチリです。もしかしたら、同じ趣味を持つステキな人との出会いがあるかもしれませんし、挑戦してみては？　実際に文通やパソコン通信でしかやりとりしなかったふたりが結婚したって話がありますから、同性の友だちを探すのは簡単でしょう。

また、イベントに行くのもいいことです。同人誌即売会などに行けば、そこは同志の山(笑)。ゲーム系の同人誌即売会でしたら、売る人も買

〈キラキラと輝きながら次のページへ〉

マンガ／上名景清（編注：それこそ禅問答のような会話が行なわれているのでしょう）

●だいめー、ボイスチェンジャーつきカラオケで熱唱ー　ほかの客を引かせることに成功する。

→パイプの上をツツーッとすべったり、ハーフパイプに挑戦したりするような「かっこよくて明確な目標」に向けてがんばっているわけではないので、上達も遅めですが、なかなか楽しいのでよしです。思わず『ESPN』や『ストリートゲームス'97』のようにインラインスケートを（も）扱ったゲームの登場を待ちわびてしまいます。…ですが、この系統で最近発売されるのはスノーボードのゲームばかり（←バカにしているわけではないです）。どこかN64用に開発してはもらえませんでしょーか？　ロン

厳流島の戦いの巻˙慶長17年(1612年)の4月13日は宮本武蔵と佐々木小次郎の決闘が行われた日です。このとき武蔵は29歳。小次郎はいうと、なんと、もう年寄りだった可能性があります。なぜなら、小次郎は修業時代に師匠の弟である治郎左衛門と戦って勝っているのですが、この彼の息子が天正元年(1583年)に25歳で死んでいるからです。つまり、小次郎が治郎左衛門の息子と同い年だとしても、厳流島の決闘時にはすでに54歳。もし治郎左衛門と同年代だったら70歳前後。…イメージくずれます。

マンガ／藤井福助（編注：いっしょにプレイしたとしても、非常に気まずい画面が…?）

〈キラキラと輝いていた前のページから〉う人もゲーム好きですしね。それに、もしかしたら同じ趣味を持つステキな人と出会いがあるかも…って、さっきといっしょですね(笑)。

内気でクラスメートに「ゲーム好き」だって言えなければ、このような手もあるワケです。でも、本当は「自分はゲーム好き」とクラスの人に言うのが、一番なんですけどね。ハッキリ言って、自分のゲーム好きを隠して、ゲーム好きな友人を探すってのは、虫のいい話。まぁ、そうは言ってもカミングアウトするのは大変ですもんねぇ。とにかく、がんばって同志を探してください。応援しています。

現在、友人にN64のユーザーどころか、デンロクを読んでいる人さえいません。ということで、デンロクを広めよう計画を実行中です。内容は〝妹を利用し、低い年齢層からじわじわど〟。ちなみに恥ずかしいので自分は行動しません。どうでしょうか？

（宮崎県　うねうねくん：394）

どうして、こうも内気な読者さまが多いんでしょうか。妹さんだけでなく、うねうねくんも行動してくださいよぉ。正直な話、N64が売れなくてもデンロクさえ売れればいいんです、私は(笑)。まぁ、そうは言いましてもN64が売れないことには、デンロクは売れないんですけどね。しかし、低年齢層にはデンロクはちょっと高いですよ。読者さまページも低い年齢層にはまったく受け入れられないし(笑)。ですから、妹さんを利用してデンロクを広げようとしても、あまり意味がないと思います。〝源氏物語〟の光源氏よろしく、先にツバをつけておく手もありますが、即効性がないのがイタタ。ここはやはり、うねうねくんが率先してデンロクの読者さまを増やすしか方法はありません。恥ずかしがらずにデンロクを広めてください。

ここでだいめーくんに質問だ。どうやらコードナンバーは3ケタまでしか用意されていないようだが、急増しつつある楽部に1,000人めが現れたときはどうするのかな？　そんなこっちゃ知らねえ、と言われたらそれまでだが、どのように…おっと時間だ。それでは、またお会いしよう。ハハハハハ。…と謎の宇宙人にだいめーさんが問いつめられる前に聞いておきたいのですが…。

（神奈川県　ぶどう酒くん：389）

そんなこっちゃ知りません。…すみません、ウソです。じつはぶどう酒くんのほかにも、ちらほらと同じ内容の質問がきていました。宇宙人に聞かれて、身体に穴開けられたり、内蔵出される前にお答えしておきましょう。…とは言いつつ、どうしましょうかねぇ。…なぁんちゃって、じつはちゃーんと考えてありますから安心してください。コードナンバーが4ケタになったら、〝最初に0をつける〟ことで対応しようと考えています。…なんだか、電話回線が増えすぎたときのNTTの対応みたいでいいカンジです(笑)。まぁ、コードナンバーもやっと500を越えたくらいですから、4ケタになるのはまだまだ先の話。そうなったら真剣に考えることにします…って、やっぱり考えていないんじゃないですか、私ったら。なんか、このまま〝最初に0をつける〟ことになりそうです。なにかほかにいいアイデアがありましたら教えてください。そうでないと最初に0です(笑)。

どんなハガキを書いたら高いポイントがもらえるのですか？　基準があったら教えてください。ついでに100ポイントください。

（千葉県　口ちゃんくん：413）

高いポイントは、私の気分がいいときにもらえます。…ウソです、ごめんなさい。そうですねぇ、基準はハッキリ言ってないに等しいです。どうしても高いポイントが欲しければ、いままでの「楽」を読んで研究するしかないでしょう。

スキー場やカラオケBOXなどに〝らくがきノート〟みたいなものがありません？　それと同じようなのがこのコーナーです。かなりマイナーでローカルなネタでも採用されたりします。

➡東京都　とてねぬ子さん：333：私はまだ見たことがありません。それどころかデンロク買っている人すら見たことなし。

➡滋賀県　草薙証時さん：236：まあ、話せない人は「楽」に投稿してください。もちろん話せる人も…なんか宣伝(笑)。

➡静岡県　モノピーくん：505：つまりは「料理の鉄人」？　はたまた「チューボーですよ」？　でもこの値段はちと高いです。

➡静岡県　睦月新吾くん：076：編集部の宮本さんも購入。誰も相手がいないそうなので、睦月くんと同類です。友人を説得して買ってもらいましょう。

➡千葉県　楓くん：438：わけへだてなくゲームハードとつき合ってあげましょう。そうすれば、少なくとも魂が出ることはなくなります(笑)。

⬆京都府　サバ缶さん：174：それはもう、気になって戦闘どころではありません。私は彼女が自転車に乗っていても気になるでしょう。なんかオヤジなカンジですが、事実なのでしょうがないです。

⬆東京都　安田築成くん：160：もはやクセになっていますね。同じようなのに電話があります。自宅にいるのに会社名言っちゃったり…。あとは学校で先生に向かって、家族の名前言ったりとか…。

➡新潟県　阿部逸人くん：406：似たような話で「怪獣のツインテールはエビの味がしてうまい」というのがあります。…誰が食べたんでしょう。

➡三重県　如月未藍さん：423：同士のみ募集。反論は不可だそう…って、すっごいわがまま(笑)。まあ、「楽」なのでよしとしましょう。

⬆群馬県　歩月たゆたさん：081：方向が違ってきています。だから「間口が狭い」と言われるんです(笑)。

⬆熊本県　吉田旬太郎さん：324：知り合いにうちわをスキャナーで撮り込んだ人がいます。それよりなんぼもマシ。

➡京都府　月子さん：095：試写会に行った人が買ってきてくれました。しかも6缶パック。持つべきものはオタク仲間です。

■石川県　ゆいのさん：189：まぁ「もみじまんじゅう」よりはうれしいですし…。B&Bおもしろかったです。古い話題。

➡広島県　帝撃戦士くん：404：ウルトラ手抜きなのが、やる気なくていいです。もう2度としないように(笑)。

➡東京都　月島咲耶さん：132：編集部には世にもまれな雑食のヤギがいるようです。どんどん物がなくなるなる(笑)。

「素」でお仕事をしていると、わからない話題が多くなって困りますわ。それで勉強のために「これを読むだけで、ガンダムの歴史とフィギュアについてわかる」というふれこみの本を買って読んでみましたけど、これがお話的につまらないんですの。やはり、人と話して理解するのが一番ですわね。まぁ、あまりにも話題についていけないと読者さまに見放されてしまいますから、そこそこは勉強しておきますわ。[illegible]のことぐらい知っておくのがマナーでしょうしね。そうは思いませんこと？

もうすぐランク入りな人々

ポイント集計担当のサンディさまですわ。このコーナーでは、もう少しでランキング入りできた、惜しい人たちを紹介していきますわよ。●85ポイント：歩月たゆた：081、口ちゃん：413、火の鶏：056、伊東沙音：054、みかづちねずみ：279、●75ポイント：U&K：296、安田菜成：160。この75ポイントの人で、ちょうどランキングの20位。レースが始まってから、まだ半年もたっていませんから、これからがんばるアナタにもまだチャンスはありましてよ。

じつは私自身よくわかっていない部分があるのです。しかし、ランキングで上位を狙える方法は知っています。代わりにそれをお教えするってことでよろしいでしょうか？

ランキング上位を狙うのでしたら、「素」のすべてのコーナーにハガキを出すのが一番の早道。なぜなら、同じコーナーに何枚もハガキを出しても、そうそう同じ人のハガキを載せるワケにはいかないからです。今回の「素」を見てもらえればわかるのですが、同じコーナーにハガキが複数載っている人は、すごく少ないでしょう？　決められた数しかハガキが載せられないのなら、私はひとりでも多くの読者さまのハガキを載せようとします。ですから、同じコーナーにハガキを出すよりも、ほかのコーナーにハガキを出したほうが効率がいいワケです。実際、ランキング上位の人はそうしています。

また、この文字ネタに力を入れるのもいいかもしれません。なぜなら、ここは採用されると一挙に20ポイントもらえるからです。つまり、ここに1枚ハガキが採用されるだけで、普通のハガキが4枚ぶん。競争率は高いですが、載ればオイシイ文字ネタを逃す手はないでしょう。ここをよく読んで、どんなハガキが採用されているかツボがわかれば、採用率はアップ！「質問形式のハガキが採用されているな」など、自分なりに傾向と対策を練ってみましょう。

「素」の欄外にある〝お兄さんのムダな知恵袋〟を、じつは毎回楽しみにしているボクってヘンなのでしょうか？

（長崎県　アスマディくん：508）

そうですか、ありがとう。じつは誰も読んでいないんじゃないかってドキドキしてたんです。じつを言いますとアレって、毎回原稿を書く直前までなにを書くか決めていないんです。「今回はなに書こうかなぁ〜」なんて、実際に締め切りのギリギリになってから考えるワケです。そうは言っても〝先月号と同じ要素でない〟とか〝本当にムダなこと〟を書こうとは考えているんですけどね。でも、まぁ、けっこういいカンジでしょ？　あのコーナー。いまはこんなにヘボい私ですが、クイズゲームの問題を作ったこともありますし、デンロクの前身、電撃SFCでもクイズを作ったことがありますから、そこそこはバラエティに富んでいることが書けているんだと思います。あそこのコーナーだけだったら、あと10年はやれる自信があります(笑)。とにかく、アスマディくんが他人に変な人呼ばわりされても大丈夫。なにより私が味方ですから。あ、ちっともうれしくないですか。やはり…。

そろそろ残り文字数も少なくなってきました。それでは、今月最後のハガキを紹介しましょう。おやっ、このハガキは質問ではなく、ファンレターのようですね。

先日、某ゲームのアンケートハガキの〝よく読むゲーム雑誌〟のところにデンロクがありませんでした。ファ○マガ64とかはあったんですけど…。デンロクもけっこう売れていると思うんですけどねぇ。というワケで〝よく読むゲーム雑誌〟のところにデンロクが載るように、がんばってください。

（兵庫県　中道一朗くん：436）

…ありがとう。まったくもってよけいなお世話です。ま、そのゲームメーカーのアンケートハガキの担当はヘボいということにして、今月はこのへんでおひらきといたしましょう。きっとその担当は今ごろクビになっているはずですから（編注：キビシー）。それでは、来月またお会いしましょう。ごきげんよう、さようなら。…あ、コスプレの写真や同人誌などは私あてに送ってください。私物にしますから(笑)。最後まで勝手なことぬかしている私でした。

ランキング

1位：150：空たまご：090
2位：140：ゲック：115
3位：135：サバ缶：174
　　　　：ぶどう酒：389
5位：130：月島咲耶：132
6位：120：瀬来：414
　　　　：蒼都りるる：264
　　　　：トッピンチョコ：303
9位：105：とてねぬ子：333
10位：100：睦月新吾：076
11位：95：鳩サブレ：228
12位：90：月子：095
　　　　：西之虎：444

※今月のランキングー！　毎月大きく順位が変わるのは、だいめーさんに答えてもらった文字ネタが、20Pももらえちゃうからなのね。この20Pが今後のレースの行方を左右するんじゃないかしら？

●神奈川県　火の鶏さん：056：末期になるとゲームできませんな。…って、そんな問題じゃないと思うんですけど。

●愛知県　あかた☆ちあさん：030：それぞれに好みがありますからマルチシナリオがよろしいかと思われます。

●青森県　松本みきさん：380：ハガキに大小の差をつけないのは、どうかと思われます。たれ流しは誰でもできますし。

●京都府　はいから堂くん：288：映画観た人でないと、よくわからないイラスト。観てもわからなかったりして(笑)。

●兵庫県　みかづちねずみくん：278：ずいぶんな扱いを受けているのは私(笑)。ま、この人もそうですけど。

●神奈川県　矢ノ松和菜くん：507：今までの復習をしてください…って、もう試験終わっちゃってますね。となりの女の子はきっと帰国子女です。そうでないとやってけません(笑)。

●埼玉県　日下部たけるさん：216：ニューハーフ絶好調！　ってカンジでダントツ人気の彼女(彼？)。世の中、どうなっちまったんでしょう。

●京都府　サバ缶さん：174：物語を盛り上げるためとはいっても、ちょっとヒドイですよね。「太陽にほえろ」じゃないんですから。これまた古いっ。

●奈良県　ケロッピー＝トードくん：459：あんまり違和感がないです。もしかしたら遠い親戚なのかもしれません。ま、アニメ化記念ということで…謎のコメント。

●東京都　PEGASUSくん：473：デンロクとタフマンは切っても切れない関係にありますから。ウソですけど。

●兵庫県　中道一朗くん：436：もはやロジックパズル解答の鬼と化している中道くん。その調子でバシバシいきましょう。

●千葉県　菱川渉さん：257：友人のロボ宮田さんはRPGをプレイすると必ずこうなるそうです。男らしい(笑)。

●広島県　さかさクラゲさん：462：広がる読者さまの輪。PN使用料ということで月子さん：095：にも5ポイント献上。

次号予告

神様！　なにとぞ「ゲームの素」の人気が出ますよーに！　…ん？　て、天から誰かが！　あ、あれは、まさしく神様っ！　神様、お願いがございますっ！

「あっ、あんだってぇ？」

神様、お願いがありますっ！

「あんだって？　歳のせいか耳が遠くなっちまってよぉ」

で・す・か・らっ、神様っ！　お願いがあるんですっ！

「いやいや、とんでもねぇ、あたしゃ神様だよ」

次回「志村けんの神様だけはイヤ」に、ダメだこりゃ、次いってみよー！

●すぐに答を言うので、いっしょにクイズ番組を見るとつまらないだいめーにファンレターを！

ういっすぅ。はっぱでーす。それでは今回のおさらいいってみよー！　まずは俗物禅問答。今回募集するのは「ゲームにとってアニメとはなんなのか？」に対する答。そして「教えて！へるぷみぃ！」は、「身長を伸ばす方法」でっす。どっちもみんなの答が載るのは'98年の1月号の予定。ちょっと長く感じちゃうけど、どちらも楽しい答を期待してお待ちしております。あ、あと今回みたいなカンジで「大任天帝国未来予測管理室」の方もよろしくね。それでは来月までバイバイ。はっぱ

電撃コミックス
エルフを狩るモノたち⑦
矢上 裕
定価:本体550円+税

祝 TVアニメ化!
やったね!
3作とも、秋から
テレビに登場だ!!

9月27日　新刊コミックス発売

9月28日 (14:00〜)
矢上裕サイン会
●場所:わんだーらんど難波店
☎06-636-3313
わんだーらんど難波店にて9月27日(土)より
先着200名様に整理券を配布します。

脱がして、暴れて、どこへ行く!?
異世界から現代日本に還るまで、
あの3人の"エルフ脱がし"は終らない。

大好評にお応えして、
TVアニメ・パート2がスタート!
放送予定作品を早くも収録した
コミックス最新巻だ!!

10月1日(水)より放送開始 テレビ東京にて毎週水曜 深夜24:45〜25:15

電撃コミックス
フォーチュン クエスト①
COMIC:迎 夏生
STORY:深沢 美潮
定価:本体550円+税

行方不明の王女を救え!ドタバタパーティ6人とホワイトドラゴンの大冒険!! 電撃コミックスEXで好評を博した超大作ファンタジーが、装いも新たに再登場!EX版では未収録だった部分もすべておさめたファン待望の完全版だ!!

フォーチュン・クエストL 10月18日(土)より放送開始
大阪・毎日放送にて、毎週土曜 深夜25:35〜26:05

電撃コミックス
OVA版コミックス
バトルア リーテス 大運動会①
カバーイラスト:牧野 竜一 AIC
定価:本体560円+税

コミックスの新境地!
熱血美少女スポコンアクション 汗と涙と友情…。
大学衛星での新生活を描く、
OVAの完全コミック化!
OVA「バトルアスリーテス大運動会①②」(発売:パイオニアLDC)絶賛発売中!

©AIC・PC/PIONEER LDC・テレビ東京・AEON

10月3日(金)より放送開始
テレビ東京系列にて、毎週金曜 18:30〜19:00

月刊電撃コミック
ガオ! 11月号
9月27日発売 特別定価460円 税込

アニメ化作品は、
このステージで
磨かれる。

バトルアスリーテス大運動会　中野友貴

話題作超満載!"大運動会"も"エルフ"も大好評連載中!! ガオ!の勢いはもう誰にも止められない!!

AEON

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

美少女から、ヒーロー、ロボット、アメコミまで——。

電撃コミックスは、とにかく凄いらしい。

悠久幻想曲
公式コミックファンブック②

定価:本体660円+税 ©Starlight Marry/Media Works, inc.

みんな、みんな「悠久」が大好きなんだ。

豪華作家陣が描く、大好評コミックアンソロジー第2弾!
ゲームとはひと味違う感動が、幸せいっぱいに詰まってます。

好評発売中 PS版・SS版 SLGソフト「悠久幻想曲」
定価:本体各5,800円(発売:メディアワークス)

機動戦士ガンダム0079⑤

原作/矢立 肇・富野由悠季 作画/近藤 和久
定価:本体550円+税 ©創通エージェンシー・サンライズ

そしてガンダムは、伝説になった。
シャアの新たな攻撃に、
傷の癒えぬホワイトベースは…!?
初代テレビシリーズを完全コミック化!

その男には、孤独が似合う。
金属片をクールに食し、荒野に生きる冒険屋"ボルト・クランク"。現在・過去・未来…世紀末ヒーローの果てしない戦いが続く!

EAT-MAN④

吉冨 昭仁 定価:本体550円+税

WILDC.A.T.S日本語版1

ジム・リー 訳/沖 恭一郎 定価:本体880円+税
米コミックアート界の旗手「X-Men」のジム・リーが贈る大迫力アクション巨編。
地球の運命をかけた最後の戦いを超スケールで描き切る!

感性を刺激する!感動がほとばしる!!

10月号 絶賛発売中 特別定価620円税込

機動戦士ガンダム0079
原作/矢立 肇・富野由悠季 作画/近藤 和久

うたたねひろゆき 美麗2本立て!
禍神風塵帖 リスティス

おまたせしました♡ついに連載スタート!! To Heart
作画/高雄 右京

ガンドライバー
原作/ビトウゴウ 作画/せたのりやす
他、超豪華連載陣

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

ゲーム雑誌は電撃
東京ゲームショウがあったから？
年末発売タイトル発表の時期だから？　PSシーンはますます……
魅力的な新タイトル続出中!!!
『ときめきメモリアル』のコナミと
『サクラ大戦』のレッドカンパニーが
がっちり組んで
制作中の純愛SLG。
いずれおとらぬ可愛い女の子を守る聖騎士(ナイト)になるという目標に向かって、数々のイベントをクリアしていくという、設定だけ聞いてもグッとくる超期待の新タイトルなのだ。
みつめてナイト
悠久幻想曲
メロディ：うにゅあ、メロディ、おなかすきなのお。
コンスタントに発売されている人気ゲームをバッチリ攻略しているぞ！
ダービースタリオン
ダビスタ四天王の１人、横井氏による最強馬講座スタート。これでBCを制覇しよう！
フロントミッション セカンド
サガ フロンティア
ブレス オブ ファイア Ⅲ
リンダキューブ アゲイン
期待の作品の最新情報が目白押し
バイオハザード２
バトルアスリーテス大運動会
クライムクラッカーズ２
パラサイト・イヴ
ツインビーRPG
チョコボの不思議なダンジョン
売れ行きダントツNo.1のプレイステーション専門情報誌
Vol.56 特大号
9月26日発売!!
定価490YEN(税込)
電撃プレイステーション
PlayStation
©1997 KONAMI　©1997RED　©Starlight Marry／Media Works Inc.
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

12月号は、10月21日発売(火)

次号は、NINTENDO64スペースワールドを前に、あのソフトやこのソフトの最新情報がてんこもり。また、出展確実の64DDや『ポケモン2』もくわしく特集しますぞよ。もちろん『ヨッシー』の最新情報もあり。

FROM EDITORS

編集部から

どーんとページをとって攻略することが多い電撃ですが、発売前のソフトをくわしく見せるな、といったコメントもいただきます。たしかに、先の展開を楽しみにしている方にとっては、その内容を知ってしまった怒りは、想像するにあまりあるものです。でも、アンケートを見ると大多数の方がくわしい攻略を望んでおり、それに応えざるを得ないのです。またそのソフトに興味がなくても楽しめるようにページを作っているつもりです。それが、雑誌の味になっていればいいと思うのですが。

●最近腹が立つのは冷やしうどんに胡瓜の千切りが乗っていることだ。丁寧に除いたつもりでも、青ねぎに混ざっていて、間違ってかんでしまう悲劇もしばしば。あの下品な草くささが口に広がるたびに、この世の不条理を感じるのである。㊒

●どういうわけかこのごろ、SFC「風来のシレン」がマイブーム（←最近覚えた言葉）。どのぐらい熱中しているかというと、やっとお店を見つけた次の瞬間に落とし穴に落ちてその無念さに目が醒めるぐらい。Ⓜ

●「しおまん」のしおや先生はファンレターには必ず返事を出してるらしい。あんなマンガを描いてる人にしては、すごくエライ。で、私も見習ってメールをくれた人には必ず返信することに決定。雑誌の感想待ってます。n.honda@ma3.justnet.ne.jp

●「ピカチュウピカピカチュウピカピ、ピッカチュウ」（えせピカチュウ語） 訳：「ピカチュウげんきでちゅう」(仮) は楽しそうですね。ゲーム内容はまだわかりませんが期待度大です。おもわず同名の絵本も買っちまいました！(壊れ気味) ㊒

●久しぶりにハドソンの中本さんに、札幌の夜をタンノウさせてもらった。5軒をハシゴするあいかわらずのタフネスぶりに、新人・豊島とも脱帽。でも氏の口から聞けたN64の未来図に、時のたつのも忘れて興奮してしまった。大感謝です!! ㊒

●近くのパチンコ屋さんがなんだかよく出る。1台で7万発の出玉も軽い。両替はあまりしなくて、主に景品と交換する。戦利品に電子レンジ、掃除機、液晶TV、電動ハブラシ、デジモン、CD…、そしてパンツにビール。次はMTBゲットだ！ ㊒

●期待してなかったんだけど「ゴールデンアイ」がメチャおもしろかった。じゃんじゃん撃ち合うのではなく、こっそりやるってのが◎。個人的には「スターフォックス64」をぬいて今年のNo.1。最近は会う人みんなにススメてます。㊒

電撃NINTENDO64 11月号
1997年11日1日発行　定価590円(税込)
※NINTENDOは任天堂の登録商標です。

■発行所／メディアワークス
■住所／〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
■電話／（編集部）03(5281)5211
（広告部）03(5281)5205
■発売元／主婦の友社
■住所／〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
■電話／（営業）03(5280)7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／06383-11

STAFF
■編集長／松本　剛
■デスク／後藤　勇
■編　集／本多　昇／宮本勲一／村松　充／渡辺　諭／豊島秀介
■編集協力／狩谷　淳／佐々木麻里菜
■編集補助／海老原幸治／佐藤智也
■ライター／大竹雅法／堀　慎二郎／超音速／田島　勝／中里一雅／佐藤光伸／斉藤直樹／川口　一／後藤宏典／中川大明／山田英治／佐藤裕志／本内新太郎／高見沢有志／中村泰宏(CHI)／花岡大輔／清水　拓／藤平吉和／市川幸宏／増田若奈
■デザイン／朝倉哲也／I'll PRODUCTS／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組／斉藤和代／ポパイ／小松崎祐子／野口敏治／マイクロフィッシュ／川上敦子
■フォト／中村英良／外崎久雄／イーフ（分部辰浩）

おたよりのあて先は
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部　それぞれのコーナー係

10月号 プレゼント当選者発表

①NINTENDO64本体
宮城県　仲野正一
山梨県　木下雅俊
香川県　三島忠興

②実況ワールドサッカー3
北海道　高山秀聡
山口県　河村洋亮
沖縄県　仲里雄太

③栄光のセントアンドリュース
青森県　中居朋成
愛知県　正藤　諭
京都府　船本　建
大阪府　野神みゆき
福岡県　宮田一周

④ディノブリーダー
三重県　三輪拓朗
大阪府　山本翔太
奈良県　松田美希
（他7名）

⑤あにまるぶりーだ
埼玉県　大平成一
千葉県　松田賢一
兵庫県　高見哲也
（他7名）

⑥ミニ4ボーイⅡ
茨城県　長岡雅俊
愛媛県　門脇清隆
愛知県　酒井宏幸
（他7名）

⑦SFCつめあわせ
青森県　三浦裕也
神奈川県　細野佑太
（他8名）

⑧トリオップス
北海道　菊池博之
秋田県　土門克也
（他8名）

⑨広末涼子テレカ
北海道　菅原克範
富山県　才崎洋斗
（他8名）

⑩ポケモンえんぴつ
⑪ポケットラブ CD
の当選者は発送をもってかえさせていただきます

（当選者は敬称略）

 ※予告の内容は変更されることがあります。

007 GOLDEN EYE ゴールデンアイ

N64	ゴールデンアイ	発売中
	●任天堂●ACT●96M Ⓑ ※振動パック対応	¥6,800

ステージ15から隠しミッションまでマップつき完全攻略!!

もう、イージーレベルはクリアしたかな? しかし、「ゴールデンアイ」はここからが奥が深い! 究極のモード、ハードレベルを極めなければ、隠しミッションモードは見ることができない。今回は終盤の15ステージからイッキに最終面まで大攻略!

お楽しみモード&隠しキャラを全紹介!!

各ステージを、下の表のランクでプレイして目標タイム以内でクリアすれば、いろんなお楽しみモードで遊べるようになるぞ! このタイムを達成するには、ステージを最短ルートで突き進み、ほとんど立ち止まらないぐらいのペースが必要なのだ。何度もプレイして、敵の配置などを完全に覚えてチャレンジしよう。また、対戦用の隠しキャラは、ステージ18までをクリアすれば選択可能に。右の4人のほかにも、ゲーム中の敵兵や科学者なども選べるのだ!! 着実なクリアが求められるぞ。

⬅複数のモードを、同時に使って楽しむこともできるぞ。

➡DKは、ドンキーコング!? キャラの身体がこんなになっちゃう!

⬆ペイントボールだと、弾痕がカラフルに。

⬆レーダー無しは対戦専用。戦いのスリルが増すぞ。

●映画に登場した個性派の敵役が特別出演!!

サミディ

⬆顔に不気味なペイントをほどこした、謎の人物。ブゥードゥー教の秘術を身につけているらしい?

オッドジョッブ

⬆映画では刃物を仕込んだ帽子を投げていたが、残念ながらゲーム中では使えない。

ジョーズ

⬆鋼鉄の入れ歯で、なんでもかみ砕く怪力の巨人。対戦で使用すると、視点の位置が高いのだ。

メイデー

⬆映画「美しき獲物たち」に登場した、女殺し屋。たくましい女性が好みという方に。

ステージ	ランク	目標タイム	お楽しみモード
1	ノーマル	2:40	ペイントボール(弾痕がカラフル)
2	ハード	2:05	無敵
3	イージー	5:00	DKモード(キャラの頭が巨大化)
4	ノーマル	3:30	両手Gランチャー
5	ハード	4:00	両手Rランチャー
6	イージー	3:00	ターボモード
7	ノーマル	4:30	レーダー無し対戦用
8	ハード	4:15	タイニーボンド(視点が低くなる)
9	イージー	1:30	両手 手投げナイフ
10	ノーマル	3:15	敵ターボ
11	ハード	1:20	透明人間
12	イージー	1:45	敵Rランチャー
13	ノーマル	1:40	敵スローモード
14	ハード	5:25	PP7シルバー
15	イージー	3:45	ライフル/ランチャー
16	ノーマル	10:00	弾無制限
17	ハード	9:30	両手RC-P90
18	イージー	2:15	PP7ゴールド
19	ノーマル	9:00	両手レーザ
20	ハード	6:00	オール武器モード

ジャングル Stage 15 JUNGLE

必須任務
a.無人機銃を破壊せよ
b.ゼニア・オナトップを倒せ
c.弾薬庫を破壊せよ
d.ナターリアをヤヌスの基地まで導け

⬅もやの中に機銃がうっすらと見えるくらいの距離から狙撃。
⬇防弾チョッキは、木のかげなどの見つけにくい場所にあるぞ。

女殺し屋ゼニアと対決だ！

密林での戦いは、生い茂った葉で視界がふさがれるし、もやがかかっているため遠くも見えにくい。敵から奪える狙撃ライフルＡＲ33の照準ズームで先を確認しながら進もう。無人機銃は、設置されている場所を覚えて、作動する距離より遠くから狙撃だ！

・強いぞナターリア！…ナターリアを守るのも任務のうちだが、あまり気を使う必要はない。それどころか、このステージでの彼女は、百発百中の射撃で敵を倒す、頼れるパートナーなのだ！

・ゼニアは待ち伏せで倒せ…つり橋の途中まで来ると、映画と同じセリフとともにゼニアが登場。そのまま橋を渡って戦うと、無人機銃とゼニアの両方を相手にすることになってしまう。セリフが表示されたら、戻って木のかげに隠れ、ゼニアが渡ってくるのを待とう。狭い橋の終わりのところに狙いをつけておいて、ＡＲ33の連射狙撃でイッキにかたをつけるのだ。

・弾薬庫へのルート…弾薬庫のある場所へは、下のハシゴから。先の通路の敵を倒してから戻り、ハシゴの上の機銃を慎重に片づけて進もう。

・最後は突撃だ！…大きな柱のある部屋の先が出口だが、その手前には敵が多数。いくら倒しても敵はやってくるので、強引に抜けるしかない。

➡最近のボンドガールは強い。ナターリアが倒した敵が落とした弾を回収するのも忘れずに。

⬆ハシゴの最後では少しずつ頭を出して。これくらいの位置なら機銃は反応しないぞ。
⬅ゼニアが落とした強力な武器を撃ちながら、Ｃボタンも使ってジグザグに前進。

…敵　…重要人物　…武器・アイテム　…防弾チョッキ　…警報装置
…監視カメラ　…自動機銃　…扉　…ロックされた扉

ヤヌス秘密基地

Stage 16

JANUS-SECRET BASE

必須任務
a.ナターリアを守れ
b.ゴールデンアイ衛星を作動不能に
c.全てのサーバーコンピュータの破壊

ナターリアを守りきれるか!?

スタートの扉を開けると、いきなり機銃掃射の洗礼。各所の無人機銃は、壁を盾に、機銃がギリギリ見えるように微調整して慎重に片づけよう。

・ボリスを殺すな！…彼を殺してしまうと、ナターリアが協力してくれなくなる。銃を向けてきても、腕を狙って撃つこと。逃げても、放っておこう。

・ナターリアを呼ぶ前に…①の通路に行くと、ナターリアがドアを開けてくれる。その前にコントロールルームの周囲と、機銃のある部屋の敵を倒し、サーバーCOMにリモコン爆弾を仕掛けるなど、準備を整えて呼びにいこう。

・任務がすんだら逃げるだけ！…ナターリアを守って任務a、bを完了した後は、残りのサーバーCOMを爆破して、いちもくさんに逃走。最後の部屋に出現するトレヴェルヤンにもかまわずに、まっすぐ出口へ向かおう。

⬆コンピュータの破壊には、最初の通路の奥で拾えるリモコン爆弾が必要。

⬅壁を盾にしながら、機銃を破壊。TVの画面を明るくしておくと見やすいぞ。

⬆ナターリアのそばで、四方から出現する敵を迎撃。周囲の机を、あらかじめ破壊しておくといいぞ。

⬅最後のコンピュータがある部屋は、任務a、bをすませてからでないとドアが開かない。

※　難易度により機銃の数が変わります。（これはハードです）

・…敵　重要人物　武器・アイテム　防弾チョッキ　警報装置
監視カメラ　自動機銃　扉　ロックされた扉

ポンプ施設 Stage 17 PUMP FACILITIES

必須任務
- a.ポンプの入力制御装置を破壊せよ
- b.ポンプの出力制御装置を破壊せよ
- c.マスター制御装置の破壊
- d.無線を使ってジャックと連絡を取れ
- e.科学者の被害を最小限に

⬅敵が集中している場所では、時限爆弾も効果的だ。

周囲に注意して破壊せよ！

細長い通路での銃撃戦は、これまでの経験を生かして、確実に敵を倒しつつ進めば大丈夫。ただし、青いベレー帽の敵は、ほかの連中より強いので注意。あちこちにある木箱から大量の弾薬が手に入るから、弾をおしまずに撃ちまくっていこう。

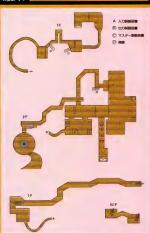
・科学者に注意！…任務a、b、cの破壊のときには、制御装置を操作している科学者を避難させてから。うっかり破壊すると、彼らは制御装置の爆発に巻き込まれてしまうぞ。

・ここが最難関！…最も神経を使うのが、いちばん奥の部屋にあるマスター制御装置の周囲。ここでは、部屋の入り口の二重扉を盾にして銃撃戦をすることになるのだが、こちらの弾が少しでもそれると、この区画の奥にあるドラム缶が爆発！　科学者は巻き込まれる、無線機は破壊されると、さんざんな結果になる。敵から奪ったＡＲ33でしっかり照準をつけて、単発で敵の頭を狙撃するのだ。

・脱出もツライ…出口への扉は、２つの部屋と、通路の行き止まりにいる敵が落とす３枚のキーカードで開ける。その先の、無人機銃がある通路に入ると、トレヴェルヤンのセリフがあり、後方から新たな敵兵が出現するぞ。連中を相手にしていてもきりがない。ここは強力なＲＣ－Ｐ90を使い、最初の一団を倒したら、急いで機銃を破壊して出口へ向かおう。

⬅敵が多いところはサブマシンガンを連射。狭い通路では、見つかる前に狙撃だ！

➡科学者たちは、007が接触してしばらくたつと、どこかへ逃げていく。

⬆二重扉のところから狙撃。後ろの装置類はかんたんに爆発してしまうので、絶対に連射はしないこと。

必須任務
- a.アンテナ制御装置を破壊せよ
- b.トレヴェルヤンと決着をつけよ

1F
B1F
B2F
スタート
Ⓐ アンテナ制御コンピュータ
Ⓑ アンテナ小屋
☆ トレヴェルヤン

ヤヌスとの決着をつけろ!!

トレヴェルヤンとの直接対決は、映画のラストシーンのように1対1の勝負…というわけにはいかない。強力なヤヌスの特殊部隊の兵士たちが倒しても倒しても出現し、自分に襲いかかってくるなかで、トレヴェルヤンを追いかけながら戦うことになるのだ。敵から奪ったサブマシンガンを乱射しながら走り回れ！

・ゴールデンアイを止めろ！…トレヴェルヤンは、まずAの制御コンピュータでゴールデンアイ衛星に指令を送るアンテナを再始動しようとする。コンピュータが始動したら、カウントダウンが終わるまでに制御コンピュータを破壊しなければいけないぞ。制御コンピュータの部屋は、2台の無人機銃で守られている。まずは部屋の入り口手前からこれを破壊しよう。

もちろん、この間も前後から敵が集まってくるので、周囲を見渡しながら、敵を一掃した瞬間に無人機銃を狙うこと。

・トレヴェルヤンを追え！…コンピュータを起動させたトレヴェルヤンは、そのあとマップB2Fの回廊→③→①→1Fの外周の回廊→制御コンピュータの部屋という順で逃げながら、各所の階段の上などでこちらがくるのを待って狙い撃ちしてくる。後方からの敵も迎撃しながら、少しずつダメージを与えていこう。追いかけながら、ルート上にある防弾チョッキを取るのも忘れずに。

・最後の対決…やがてトレヴェルヤンはBのアンテナ最下部へ逃げる。ここは、狭い足場しかなく落下の危険もある場所。とにかく足場の中心に向けて動きながら戦うのだ。

⬅装備は、両手サブマシンガン。前方に敵が見えたら、とにかく撃ちまくれ。

➡トレヴェルヤンが逃げていくときは、こちらも走り続けて追う。

⬆ダメージよりも、撃たれた反動で足場から落ちてしまわないように注意。

さてここまでクリアすると、隠しミッションが出現する。しかしクリアといっても、すべてハードレベルでなければならない。こちらは、007シリーズの設定を生かしたスペシャルミッションに挑戦するのだ。
「[illegible]」シリーズ「ムーンレイカー」[illegible]にしたオリジナルミッションとし、[illegible]は「[illegible]」「[illegible]」など、こちらは[illegible]007シリーズの[illegible]ミッションが[illegible]される。
ファンにとってはたまらない[illegible]のミッションだけど、[illegible]なっていることだけは、[illegible]、まさに007の[illegible]のだ。

必須任務
a. シャトルの制御データを書き換えろ
b. シャトルを発射させろ

ムーンレイカー作戦を阻止せよ

おまけミッションその1は、映画「ムーンレイカー」を元にしたもの。敵の中には、超強力かつ弾数無制限のレーザー銃を持っているヤツも！銃撃戦のときには、こいつらを優先して始末しよう。

・溝には落ちるな…2つめの部屋にある溝へは、落ちたら後戻りはできない。ここから進むと、いきなりジョーズと戦うことになるので、タイム短縮を狙うとき以外は入らないほうがいいぞ。

・任務遂行の手順…必須任務は少ないが、その手順はかなり面倒。その順番をまとめておくぞ。①ジョーズを倒してセキュリティーカードを奪う→②DのDATを入手。Eのドライブにディスクを使用→CのコンピュータにDATを使用してシャトルを発射。これで任務完了だ。

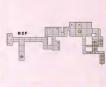
・危険な排気ゲート…シャトルの真下にある部屋に入ると、排気ゲートが開くとともに閉じ込められてしまう。ここから逃げるには、奥のコンピュータを破壊してその裏のダクトに入るのだ。このあと、もう一度ここを通るためには、Bの装置でゲートを閉じないといけないぞ。

・ジョーズを倒せ…ヤツはとてつもない体力を持っている怪物だ。最初は逃げながらダメージを与え、ヤツがひるむようになったら、レーザーの連射を当て続けてイッキに倒そう。ジョーズを倒したあとは、周囲から敵が出現するので気をつけて。

・シャトル発射！…Cを作動させてシャトル発射準備に入ったら、カウントダウンが終わるまでやられないようにがんばればOKだ。ただし、排気ゲートが閉じていると、発射準備が止まってしまう。下の部屋を通過するために閉じたゲートは、再びBの装置を操作して開けておこう。

⬆Bの場所は、敵の攻撃もとどかない安全地帯。ゲートを開けたら、そのままシャトル発射を待とう。

➡敵の装備は、AR33かレーザー。どちらも正確な遠距離攻撃が怖い。

⬅この通路に入るには、Aを操作して隠し扉を開閉する。

⬆普通のルートからくれば、最初はジョーズの背後をとれる。まずは頭を狙ってレーザーを連射だ！

Ⓐ ドアロック解除装置
Ⓑ 排気ゲート開閉装置
Ⓒ シャトル発射コンピュータ
Ⓓ DATテープ（シャトル発射プログラム）
Ⓔ ディスクドライブ
☆ ジョーズ

…敵 …監視カメラ …重要人物 …自動機銃 …武器・アイテム …扉 …防弾チョッキ …ロックされた扉 …警報装置

エル・サヒラ砂漠 Stage 20 EL-SAGHIRA

必須任務
a. 黄金銃を回収せよ
b. サミディを倒せ

ブゥードゥーの魔人サミディ登場

スカラマンガの残した黄金銃を手に入れて、サミディを倒すのが目的。敵兵士も次々に襲いかかってくるが、途中にかまうのは最低限にして、任務の遂行を急ごう。

・黄金銃のワナ…黄金銃はマップ右上の部屋に置いてあるが、この部屋に入るなり台座のケースが閉じ、4台の無人機銃が出現して集中砲火を浴びせてくる！　しかもこの機銃は破壊することができないのだ。この恐るべきワナもタネを明かせばかんたん。右の図を見てほしい。部屋の床の○印のタイルだけを歩けば、機銃は作動せず、台座の前で(★印)ケースが開き、黄金銃を手にすることができるのだ。

・サミディとの対決…ヤツは、マップにあるように、倒してもまた別の場所で復活。出現するごとに耐久力もアップするうえに、3回めにはレーザー銃まで装備しているのだ！　そんなヤツも、黄金銃の威力なら1～2発で倒すことができる。敵兵をサブマシンガン2丁で倒しながら、ヤツの出現場所へと急ごう。3回めの出現場所へ向かうには、1回めの場所のすぐそばの壁にある隠し扉からが早いぞ。途中の通路では、上から無人機銃で攻撃されるが、まっすぐ走り抜ければ当たらないのだ。黄金銃を持っていても、ヤツの正確な攻撃の前には苦戦は必至なので、途中にある防弾チョッキを回収していくのも忘れるな！

黄金銃の部屋の秘密

機銃　機銃
出口　黄金銃
機銃　機銃
入口

●機銃を作動させてしまうと、もうケースは開かないぞ。

●ケースが開いたら、台座の横から黄金銃を取れる。弾も忘れずに。

●黄金銃の欠点は、単発であること。Rの照準を使う余裕もないので、サミディを画面の正面にとらえて撃とう。

…敵　…監視カメラ　…重要人物　…自動機銃　…武器・アイテム　…扉　…防弾チョッキ　…ロックされた扉　…警報装置

◆主催:株式会社メディアワークス

無限なる才能を解き放て!!

第5回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞(各部門共通)
大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞　50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞　30万円

ぼくらの新しいエンターテインメントは「ゲーム感覚」がキーワード。
"3大賞"は小説、コミック、イラストでまだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を今こそ世界にはばたかせよう!

電撃ゲーム小説大賞

●大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:広井王子(作家)、深沢美潮(作家)、安田　均(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

●大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A メカデザイン部門
B ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷　遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

●大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24~41P。ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上。4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

(図)270mm / 180mm / 300~365mm / 230~260mm

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り	1997年 7月10日(通過者発表、ガオ! 11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り	1997年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り	1998年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り	1998年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)

★それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1998年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**
永井　豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井　守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典** 各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
【各予選のアドバイスをする作家】
◆第1回予選 真鍋譲治　◆第2回予選 沢田　翔　◆第3回予選 あかほりさとる

募集要項
応募の掟

●あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 ㈱メディアワークス
『第5回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●最終締め切り
1998年4月10日(金)
(当日消印有効)

●発表:1998年8月~9月に発売される「電撃」の各誌上
『電撃王』
『電撃PlayStation』
『電撃SEGASATURN』
『電撃NINTENDO64』
『電撃G'sマガジン』
『月刊電撃コミックガオ!』
『コミック電撃大王』
『電撃Adventures』

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

傑作・注目作の宝庫!電撃ゲーム3大賞の作品群!!

映画
タイム・リープ
主演 佐藤藍子、川岡大次郎
監督:今関あきよし
発売・販売:バンダイビジュアル
価格16,000円(税抜)
ビデオ好評発売中!

土門弘幸 第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ●電撃文庫☆『五霊闘士オーキ伝 五霊闘士現臨!』『五霊闘士オーキ伝② 暗黒道士復活!』『五霊闘士オーキ伝③ 兵魔戦士再襲!』『五霊闘士オーキ伝④ 護法剣士閃翔!』『五霊闘士オーキ伝⑤ 虚心騎士降臨!』『セブンス・ヘヴン① ミオと未緒』『セブンス・ヘヴン② 魔人と魔剣』

高畑京一郎 第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ●単行本☆『クリス・クロス 混沌の魔王』『タイム・リープ あしたはきのう』●電撃文庫☆『クリス・クロス 混沌の魔王』『タイム・リープ あしたはきのう〔上〕〔下〕』

中里融司 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ●電撃文庫☆『冒険商人アムラフィ 海神ドラムの秘宝』『冒険商人アムラフィ2南海の妖女』『X-MEN② ネオ・ヘブン』『X-MEN③ ホワイトゾーン』(共著)『狂科学ハンターREI』『狂科学ハンターREI2 ニコラ・テスラの塔』『狂科学ハンターREI3 パラケルススの秘石』

坪田亮介 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ●電撃文庫☆『臥竜覚醒 電撃ゲーム小説大賞短編小説傑作選』(受賞作『雲ゆきあやし、雨にならんや』収録)

古橋秀之 第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ●単行本☆『ブラックロッド』(本文イラスト/田中正樹〈第2回電撃ゲームイラスト大賞〈大賞〉受賞〉)●電撃文庫☆『ブラックロッド』『ブラッドジャケット』『ソリッドファイター』●電撃コミックス『ブラックロッド』(画/三部敬)

川上　稔 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ●電撃文庫☆『パンツァーポリス1935』『エアリアルシティ』

栗府二郎 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ●電撃文庫☆『NANIWA捜神記』(イラスト/藤岡建機〈第3回電撃ゲームイラスト大賞〈金賞〉受賞〉)

電撃文庫
ソリッドファイター
古橋秀之

(☆は受賞作)　発行:メディアワークス　発売:主婦の友社

好きになったら、も〜一直線。

なんでも夢中になれない人は、魅力ないよね。

プリクラポケット 不完全女子高生マニュアル

GB ●10月17日発売●￥3,980●アトラス●AVG●容量未定 Ⓑ

GBがプリクラ手帳に大変身!

女子高生にとっての必需品(?)の「プリクラ」がGBになった。プリクラ学園の生徒となって、学園に起こるさまざまなイベントやミニゲームを楽しみながら、プリクラを集めていくAVGだ。手に入れたプリクラは、プリクラ手帳のように保存したり、通信ケーブルで交換し合うことができるぞ。

⬆まずはいくつものパーツを組み合わせ、自分の顔を作ってからゲームスタート。

⬆学園内で起こるイベントをクリアすることでプリクラが手に入るぞ。

⬆ようやくプリクラをゲット! たくさん集めるほど遊びの世界が広がっていくぞ。

牧場物語GB

GB ●年内発売予定●価格未定●パックインソフト●SLG●4M Ⓑ

時計機能がついてより楽しく!

作物を育て、家畜を飼育し、自分の牧場を広げていく…。そんな、ほのぼのとした生活が楽しかった『牧場物語』が、GBになってよみがえった。通信ケーブルで動物の交換ができたり、電源を切っていてもゲーム内の時間が進む時計機能が搭載されていたり、楽しい新要素たっぷりのゲームになっているぞ!

⬆牧場をどんどん大きくするのが目的。条件をクリアしないと、この柵を広げられない。

⬆やっぱりあった道具小屋。どんな道具をそろえていくのかな?

⬆電源を切っても牛の成長は進む。知らないうちに子牛が産まれてたりすることも…!?

コナミGBコレクションVOL.1

GB ●9月25日発売●￥3,980●コナミ●ETC●容量未定

過去の作品がうれしいリニューアル!

コナミの名作がGBにリニューアルされて発売される「コレクション」シリーズ第1弾。GBでは初めて『グラディウス』が遊べたりと、とっても魅力的なゲームパックになっている。やりごたえのある名作ばかり、全4作をそろえてのリリースだ。

⬆名作『グラディウス』がついにGBに登場するぞ。

⬆コナミのゲームでは珍しいRCG『コナミレーシング』。

⬆『ドラキュラ伝説』は攻略しがいのある硬派ACT。

⬆撃ちまくるのが気持ちいい『コントラ』もGBで復活。

ゲームボーイギャラリー2

GB ●9月27日発売●￥3,000●任天堂●ACT●4M Ⓑ

名作パック第2弾!

なつかしの「ゲーム&ウオッチ」をGBに移植して、さらに新しくアレンジモードも加えたゲームシリーズ第2弾。今作では、ゲーム中にポーズをかけて電源を切ると、次回遊ぶときにその続きから遊べる「中断セーブ機能」が追加されているぞ。

⬆なつかしい「むかし」モードの『ドンキーコング』。「いま」モードもある。

⬆空から降りてくるキャラを残らず助けよう。

⬆降ってくるトンカチや、スパナをよけまくれ!

⬆どんどん飛んでくる料理を全部受け取るのだ。

⬆地下を掘り進んでくるモグラを叩くゲームだ。

ポケットボンバーマン

GB ●12月発売予定●価格未定●ハドソン●ACT●4M

爆弾とジャンプを使いこなせ!

➡ジャンプしても取れなさそうなアイテムも…。

今までの『ボンバーマン』シリーズから大きく変わって、イメージも一新の横スクロールACTになったのがこの『ポケットボンバーマン』。ジャンプをして空中に爆弾を設置したり、設置した爆弾を足場にして先に進んだりと、爆弾と組み合わせた新しいアクションがいろいろ楽しめるのだ。

⬆このように爆弾を積み重ねて足場にすれば、そこからジャンプして取ることができるのだ。
➡爆弾とジャンプ。この2つの要素をどう駆使していくのかな?

がんばれゴエモン　黒船党の謎

GB ●12月4日発売●¥3,980●コナミ●ACT●2M Ⓑ

天下のゴエモン、GBに見参!!

N64で登場したばかりのゴエモンが、今度はGBで大暴れするぞ。今回はゴエモン、エビス丸、サスケの3人が登場し、全5章を好きなキャラで遊べるのだ。敵を倒しつつクリアアイテムを集めていき、各章のボスと戦うぞ。ちなみにボス戦は、100m競走や綱引きなどのミニゲームになっている。

⬆キャラクター選択画面。個性派の役者ぞろいだから、迷っちゃうね。

⬆「チャンバラアクションモード」と呼ばれるアクション面。やっぱり和風。

⬆アクションステージにはこういったダンジョンもある。この奥にボスが…!?

悪魔城ドラキュラ　漆黒たる前奏曲

GB ●12月4日発売●¥3,980●コナミ●ACT●2M Ⓑ

壮絶な戦いが、ふたたび始まる!

⬆主人公のソニア・ベルモンド。西暦1400年ごろの美少女だ。

GBでの第3作めの『ドラキュラ』になる本作。主人公はなんと、17歳の美少女ソニア。おなじみのムチ攻撃に加えて、ソウルウェポンやバーニングモードといった、新戦闘システムが採用されている。また、プレイヤーの攻略度によって変わるマルチエンディングも新しい要素だ。

⬆バーニングゲージがフルになれば、バーニングモードを発動して無敵になれる。

⬆巨大なボス。どんな強敵であろうと、華麗なムチさばきで立ち向かえ!

サンリオうらないパーティ

GB ●冬発売予定●価格未定●イマジニア●ETC●2M

キティちゃんの占いゲームが出るよ!

気になる運勢や相性を、大人気のサンリオキャラクターたちが占ってくれる! そんなソフトがGBに登場だ。ばつ丸が易者になって1日の運勢を調べてくれる「易占い」と、キティちゃんが気になる人との相性を調べてくれる「相性占い」の2つの占いができる。みんなでワイワイ占うもよし、ひとりこっそり占うもよしの1本だ。

⬆バッドばつ丸がキミの1日の運勢を占ってくれる。今日の運勢は?

⬆自分の生まれた後の占いだけでなく、自分が生まれる前も占えるらしい。

⬆友だちや、気になる人との相性はハローキティちゃんが占ってくれるんだ。

ゲーム会社社長と業界キーパーソンの白熱対談

中本氏に初めて会ったときの第一印象

かなりゲームの周辺にも詳しい方ですね。それより、私と同い年だってうかがって、瞬間私は、そっか、他人から見て私もこのくらいフケて見えるのかって悩んでしまいました（笑）。

N64ハードに詳しいゲーム会社社長

N64はどんな可能性を秘めたゲーム機なのか？　人と技術と想像力がクロスオーバーすると、見えてくる。来たるべき64の時代が。

文・構成／平林久和

今回の対談は非常に高度で専門的な話から始まった。ふたりの間で交わされる会話は、普通の人には難解すぎてわからない。まるで宇宙人どうしの会話のようだった。

しかしそばで聞いていて、この会話のわかりにくさは、もはや「芸術の域」に達しているようにも思えた。ふたりの頭脳が高速に回転し、専門用語が飛び交う。相手の知識の深さを確認し合いながら話題が転換していく。そのテンポの良さが小気味いいのだ。

ふつう雑誌の対談というものは「わかりにくい話」は「わかりやすく再構成」するのが相場と決まっている。しかし今回は、始まりの部分だけ変則的な試みをしようと思う。ふたりの難しい話をそのまま載せてみるのだ。意味はわからなくていい。ふたりの間で交わされたヘンテコな会話をおもしろがってほしい。そしてふたりがいつも、こんなことを考えている「超人」なんだってことを、まず感じてほしいのだ。

中本：富士本さんはハード開発のことについて詳しい人ですよね。

富士本：もともとの出身がＩＣ設計、シリコンのほうなんです。昔、ロジック回路ってありましたよね。すごく大きい基板でしたが、あれをCPU化する仕事を学生時代にやったのが、この業界に入ったきっかけなんです。

中本：そうなんですか。当時はビデオ信号をカウンターで、シフトレンジから何から何まで全部つくって…、のあれですね。CPU化すると本当にコンパクトになりましたよね。

富士本：その後に『インベーダー』が出ました。まだタイトーには創業者のコーガンさんがいたころです。

中本：『インベーダー』はV・RAMを並べてソフトで制御してましたね。つまりロジック回路のソフト化と、V・RAMを直接いじるような技術が生まれた。そんな技術革新を見て富士本さんはゲーム業界に将来性を感じたんだ。

富士本：そうです。当時の私の興味は通信業界とゲーム業界でした。通信機にもシンセサイザーチューナーが出たり、マルチ化の時代が訪れていたころでした。

中本：そうかぁ。ちょうどあのころ無線でもPLLが一般化してきて、ディスクリートでつくっているのがあったんだ。

富士本：そうやっていくと今までのシステムのすべてが変わってしまったんですよね。

中本：そこからでしょ。周波数シンセサイザーというかPLL関係の進歩にすごいものがあったのって。

富士本：あとアンプの高帯域化とね。

中本：全部ACで配線をしたらコンデンサーだと思わないと動かないですよね。特に高速になると。

富士本：シリコングラフィックス社がすごいなあと思ったのは、0.35ミクロンクラスになってきた配線をCADにまかせないところ。

中本：グランドやデータ線を手配線で設計して、ここは最短距離でつないでとかやっているんですかね。

富士本：そうです。家電のようにテスト回路や予備回路を通しているかぎりは最適化できない。全部独立設計になっている。

中本：それじゃまるで、マッチ棒で東京タワーつくるようだ（笑）。

…という会話が、ふたりが対面するなり延々と続いたのだった。話を聞いている周囲のスタッフは、何のことだかさっぱりわからない。「それじゃまるで、マッチ棒で東京タワーつくるようだ」が、どこからどうつながるギャグで、なぜふたりが笑っているのかもわからない。しかしこのことだけはわかった。目の前にいるふたりは、ゲーム業界でも屈指の、いや他の業界においても

なかもとしんいち●株式会社ハドソン常務取締役／昭和33年生まれ。北海道大学在学中にハドソン設立に参加したベテラン技術者。

類を見ない、ハイレベルな技術者兼経営者であるということが。

そしてもうひとつ共通点をあげれば、ふたりはエンジニアにありがちな寡黙な人ではないということ。そう、ふたりはよくしゃべるのだ。特に中本さん、この日は絶好調のようで、しゃべるしゃべる。

中本： ところでね、今日は何のテーマでしたっけ。そうそう「64の時代」っていう話だったっけ（笑）。まぁ、これからの時代を語る前に、今のゲーム業界をどう見ているかって話ですけど、さっきのCADじゃないけど、今のゲームって非常に機械的につくられている気がするんですよ。

ハドソンは今ね、お休み期間中っていったらしかられるけど、ネタを仕込んでいる最中です（笑）。だからあんまり大きなことはいえないけど、最近のゲーム、特にプレイステーションのソフトを見ていると、そういう気がするなあ。ソニーさんがね、ライブラリーを整備したことは立派なことですよ。ソニーさんは偉いと思う。

富士本： そうですね。

中本： けれどソフトをつくる側に問題がある。配られたライブラリー見て「こんなこともできるじゃん」と思いついて、そのまま商品化したようなゲームが最近多いような気がするんです。

富士本： ライブラリーに画像を張りつけた感じかな。例えば、思考ルーチンのところがライブラリーだとしたら、将棋の駒の色は違うけど指し方はみんな同じみたいな（笑）。情けない現象が起きている。中本さんがいうように、ライブラリーの整備は良いことです。ライブラリーがあることによって、多くの人がゲームを開発できたから。新しい才能も入ってきましたしね。しかし反動もあって、一度ライブラリーが整備されると、似たようなゲームが出てしまう危険性も併せもってます。

ライブラリーとは？

ゲーム制作のためのサンプルプログラムのようなもので、PS用のライブラリーをソニーが充実させたことで有名。ゲームづくりをスパゲッティ料理に例えると、N64ならまずパスタそのものからつくり始められるが、PSの場合は、数種類のパスタ、あるいはトマトソースやキノコといった、ある程度できあがった食材を使って料理することができる。この食材は、塩のような調味料から、レンジでチンするだけの完成品一歩手前のものまで、実に豊富に整備されている。制作期間の短縮や蓄積された技術の有効利用など、そのメリットは大きいが、安易にゲームをつくれてしまう事実もある。

◆どちらの料理法がいいというのではなく、N64とPSとでは〝発想の出発点〟が違うようだ。

つまりライブラリーとは「ソフトをつくる人たちの共有財産」という表現ができると思う。なのでライブラリーをつくる会社が次々と出てくれば財産は増えることになる。けれどライブラリーを使う会社ばかりが増えているのが現状なので、なんだかみんなで財産を食いつぶしているような、そんな感じがします。

中本： そうですね。ところで富士本さん、今年は年間で800本以上のゲームが出るそうですよ。そのうち格闘ゲームだけで60本もあるのだとか…。

富士本： そんなに出ますか。なかにはまったく売れないゲームも当然出てくるでしょう。

中本： 今のゲーム業界って、マーケット全体が大きくなっているわけでもないのに、ソフトばかりたくさん出ている。なんだか小魚を10人の箸でつついているみたいじゃないですか（笑）。

富士本氏に初めて会ったときの第一印象

社長さんっていうからもっと年配の方だと思ってたけどビックリ。ゲームに詳しくて、そして歳より若く見えるし、まじめそう。この「そう」っていうのがミソね（笑）。

パート1

富士本：なんともすごい状況だなぁ。
中本：いやぁ、現実はそうですよ。これじゃあソフトをつくっている人たちが腹一杯になるわけない。そのうち強いやつが出てきて、資本力にものをいわせて、小魚をガサッとさらっていってしまう。こうなると、小さい会社は「何か新しいことやろう！」って気が萎えてしまうかもしれない。
富士本：クリエイターが簡単につくれるのはいいことだけど、似たようなゲームのてんこ盛りになってマーケットの食い合いになる。
中本：すると…。
富士本：今度は会社内で開発予算の引き締めが始まる。予算が少なくなると当然のことながらロクなゲームがつくれなくなる。
中本：進歩がなくなる。全体が落ちてくる。
富士本：絵に描いたような悪循環。
中本：どっかで何回も聞いたような話だなあ。〝アタリショック〟も含めて、富士本さんは学生のころから現役でやってきたから、そのへんをずいぶん見てきたんじゃないですか。
富士本：そうですね。過去に何度もありましたね。ゲーム業界って懲りないなぁって思います。本当にワンパターンですよね。ハードが少し固まってくると、みんなつくりやすいほうへと、安易な方向へと流れていく。それでもうかると六本木で派手に飲む人が増える（笑）。
中本：僕の場合はススキノだったけど(笑)。
富士本：それから少し時間がたつと業界そのものがおかしくなって。業務用も家庭用も、残念ながらその繰り返し…。
中本：富士本さんや僕みたいに、ゲーム業界を20年近く見ていると、ついそうやって心配しちゃいますよね。オヤジ臭いっていわれるかもしれないけど（笑）。
富士本：やっぱりオヤジ臭いかな。私はまだオヤジの仲間にしてほしくないけど。
中本：そうですかぁ？　僕は「オヤジ」って呼ばれるの、もう容認することにしてますよ。カラオケで歌うのはクールファイブだもの（笑）。「そして神戸」とか歌っているもの。前川清のファンなんです、僕。ところで富士本さんはカラオケで何を歌うの？
富士本：フォークソング一辺倒（笑）。
中本：それもすごい選曲だなぁ（笑）。

「小魚を10人の箸でつついている」と表現して、中本さんは今のゲーム業界の現状を心配した。当然のことながら、そんな危機意識をもって世に送り出されたのがN64だった。N64が〝ゲームを変える。64が変える〟と訴えてデビューしたのは昨年。なのだが、今年のN64はいまいち元気がない。「でもユーザーのみなさん、安心してください。N64が本当におもしろくなるのは来年からです」と中本さんは断言する。

中本：僕は初めて見た瞬間からN64はすごいマシンだと思いました。「なんでもできるじゃないか、こいつ」って感じで…。
富士本：そのとおりですよね。
中本：でもそれをやるためにはいろいろな仕込み、つまり研究や実験が必要になる。まあ、われわれのような人間にとって非常にやりがいのあるマシンなんですが、手間がかかるのも事実です。そこでうちのスタッフたちにこう言ったんです。「N64は小麦粉だ」ってね。こねるのは大変だけど、使い方によってはパンにも、ピザパイにも、うどんにもなる。それほどN64はポテンシャルが高い、とね。でも生で食ったら腹をこわすぞ、なんて脅かしながら（笑）。
富士本：任天堂にしてもある種の賭けだったでしょう。フルモデルチェンジのN64ではなく、スーパーファミコンのマイナーチェンジでとどめておいたほうが…。
中本：イージーだったかも。
富士本：そう。たぶん今年の夏にはたくさんのソフトが出ていたでしょうね。しかし新しいものがないとゲームそのものがユーザーに飽きられてしまう。マーケットそのものがつぶれちゃうかもしれない。なにせ今は、小魚に10人の箸の時代だから（笑）。
中本：だからね、別の池を掘ったり、新しい魚を放流したり、育てたり、産卵をさせたり。私たちは10年後も20年後も魚を食って生きるわけだから、今はそういうモードに入ったんだと思ってます。
　というわけでハドソンもやってますよ。N64を真剣にやってます。去年からずっとやってきましたよ。するとね、不思議なことにN64の能力がどんどん上がってくるんですね。
富士本：N64の特徴であるマイクロコー

中本伸一×富士本淳
パート1

マイクロコードとは？

3Dゲームでも2Dゲームでも、N64ではいろんなタイプのソフトが遊べる。どんなに違ったゲームでも遊べるようにRCP（リアルタイムメディア・コ・プロセッサ：N64の頭脳）に命令しているのがマイクロコードだ。3Dポリゴンに適したコードでも、サウンドに適したコードでも、マイクロコードを書き換えることで、N64の性格・性能を広げることができる。ソフトによってハードそのものに影響を及ぼすこういったことは他機種ではできず、これこそが「パスタそのものからつくる料理法」の、N64の最大の利点なのだ。

⬅「ポリゴンは得意だけど2Dは苦手」といったことがN64にはない。『ヨッシーアイランド64』はその証拠を示している。

ド、新しいマイクロコードもそろってきたし。

中本：たとえば2Dのゲームをつくるとき『ヨッシーアイランド64』で使ったマイクロコードを使うと、かなりフラクタルになるという可能性も出てきた。つまり少ないデータで簡単に、それでいて自然な地形を描けるようになる。難度AクラスのCG描画テクニックをわれわれは持つことができたのです。

あとスキン・アニメーションというか、つまり人間の肌の伸び縮みのような微妙な動き。それをポリゴンで表現する技術も、かなりのところまできてます。ブヨブヨしたスライムみたいな、ゼリー状のキャラクターって、今までのハードでは絶対表現できなかった。そういうことがN64ではできるわけだから、素直にトライしているわけです。

富士本：『ウエーブレース64』の〝波の揺れ〟が、もう一段階進歩して、〝キャラクターの動き〟になった感じだ。

中本：それに『スーパーマリオ64』のようなスタンダードな3Dアクションゲームをつくるにしても、昔よりずいぶんポリゴン数が表示できるようになりました。

富士本：この対談シリーズの前に私がN64を技術解説するコーナー（編注：本誌創刊号から今年の4月号まで連載された「僕が知っているN64」のこと）がありまして、その第1回めのタイトルが「Nintendo64は進化するマシン」だったんです。さすがに「小麦粉」とはいわなかったけど（笑）、N64って時間がたつにつれハード性能が向上していくマシンだ、と訴えたんです。ですからその感覚、よくわかります。

中本：マイクロコード、フラクタル、スキン・アニメーション、表示ポリゴン数…。今の段階では、ユーザーのみなさんには関係のない技術の話になってしまって申しわけない。けれど、われわれが、まぁいろいろやってるってことは覚えておいてください。

今年までは準備期間だった。しかしうちは相当小麦粉をこねてきた。で、団子（だんご）ぐらいはできるようになった。さあ本番では何をつくろうか。こねるまでにけっこう時間かかったけど、粘りもでてきて、弾力もあって、パスタにもできるし、ギョーザの皮にもできる（笑）。

ですから、N64が本当におもしろくなるのは来年からです。そのことがわかっているから任天堂だって全然あせっていないでしょ。

富士本：そうですね。今の中本さんの話じゃないけど、ゲームの背後にある基礎技術、そのひとつひとつの意味がわかって、実際に技術力をもっているところは、N64の将来が楽しみでしかたないはずです。不安なんてこれっぽっちもない。もちろん任天堂はそんなことはわかりきっているのであせるはずがない。

中本：ハドソンもあせっていないです（笑）。なんたってわれわれは、まず開発ツールをつくるところから始めたんですから。大工さんがまずノコギリをつくるようなものです。遠回りのようだけど、この時間が大切です。次の段階は「エンジン」（編注：N64のポリゴン表示を速くするために、各社が独自に開発する表示用アルゴリズム）だって僕はいっているんですけど。

富士本：例えば、物理シミュレーションのシステムですね。

中本：そう。それが完全に確立しないかぎり、3Dのゲームってつくっちゃいけないはずなんです。ここで手抜きは許されない。『スーパーマリオ64』のような3Dゲームを実現するには、物理法則にのっとった本格的な3Dエンジンが必要です。各社が3Dエンジンをもたないうちに3Dゲームをつくってはいけないと思っているんです。僕の心の中ではね。で、なんとかそこまでできて、『爆ボンバーマン』までたどり着いた。コツコツとですけれど、確実に前に進んでいますよ。

さーて次はというと、ここでやっと考えられるのが〝新しい遊び方〟ですよ。けっこうおもしろいネタがありますよ。あれとあれをつないでこうやって、これとあれを組み合わせるとああなって…。おもしろいこと、いろいろあるでしょう、富士本さん。

富士本：じゃあ、そのへんの話はゆっくり後半戦で。

以下次号に続く。

N64の能力がどんどん上がってきた

今月は東京ゲームショウのレポートを中心にお届け。また11月のスペースワールドではオドロキのプレゼントが用意されていることが判明したぞ。

東京ゲームショウ'97秋開催さる！ 気になるN64サードパーティの最新動向をレポート

⬆今回からは会場を幕張メッセに移して開催された東京ゲームショウ。次回は98年春に行われる予定だ。

9月5～7日に、幕張メッセにて東京ゲームショウ'97秋が開催された。通算3回めとなる今回は、3日間で過去最高の14万人を超える来場者を集め、大成功のうちに幕を閉じた。今回は、前2回にくらべると、ビッグタイトルの出展が少ないといわれていた。にも関わらず、これだけの集客力があったのは、東京ゲームショウが"ゲームの祭典"として定着したことによるものだろう。コアなファンはもちろん、親子連れ、さらには女子高生のグループなども目立った。

気になるN64関連のトピックも多数あった。任天堂からの出展はなかったものの、コナミ、イマジニア、ハドソンといった有力メーカーは新作ソフトを多数展示した。また『ファミスタ64』を大々的にプッシュしたナムコブースからもN64にかける意気込みが感じられた。最新のニュースとしては、タイトーが『ランボルギーニ64』を参考出展。同社のN64への本格参入も近いようだ。ここでは、各ブースのくわしいN64ソフト出展状況をレポートしておこう。

It's NEW タイトーN64作品を出展『ランボルギーニ64』だ！

タイトーブースからは『ランボルギーニ64』が参考出展された。このタイトルは、仏のソフトメーカーTitus社がN64用に開発しているもので、タイトーが日本国内での販売を担当することになるということだ。ゲーム内容は、ランボルギーニディアブロやフェラーリ、ポルシェなどのスーパーカーを操作するRCG。4人同時対戦が可能となっており、振動パックにも対応する予定だ。会場でプレイできたロムは、60%ほどの完成度ということだったけど、かなりのスピード感があり4人対戦での処理落ちも少なかった。

今回の展示は海外タイトルの参考出展という形だったが、タイトーは今後N64に本格的に参入してくるものと思われる。

⬆4分割画面による4人同時対戦も可能。RCGで4人対戦はうれしい。
⬅ポリゴンとテクスチャーで彩られた美しいコースも、このゲームの特徴。

コナミ

『実況ワールドサッカー3』、『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』などがロム出展された。新作『NBAバスケットボール（仮）』もロムで出展され、SPGはやっぱりコナミという認識を強くさせられる展示内容だったのだ。そのほかでは『G.A.S.P!!』が開発初期段階のロムながら、3本がプレイ可能状態で展示され、格闘ゲームファンの注目を集めていた。気になる『ハイブリッドヘブン』と『悪魔城ドラキュラ3D』についてはビデオ出展となったが、どちらもコアなファンの視線をクギづけにしていたぞ。

G.A.S.P!!
➡早くもプレイ可能なロムが出展。発売時期は来春か!?

ハイブリッドヘブン
⬆期待のA・RPGが日本初お目見え。くわしい続報が待たれる。

イマジニア

『ファイティングカップ』が完成度60%、『エルテイル』が完成度50%、『プロキン2』が完成度30%でそれぞれロム出展された。特に『エルテイル』はN64初のRPGになりそうということもあって、たくさんの人がプレイ台に並んでいた。また『シムシティ2000』がビデオ出展されていたのも大きなニュース。こちらも注目を集めていた。RPGやSLGといった、長く遊べるタイプのゲームはN64ではほとんど発売されていないだけにユーザーの注目度は高かった。ちなみに『シムシティ2000』の完成度は30%とのことだ。

エルテイル
➡美しい3Dマップと斬新な戦闘システムに注目が集まった。

⬅ビデオ出展された『シムシティ2000』。早く遊びたい！

ハドソン

新作『ラストレジオンUX』と『電流イライラ棒』がロム出展。『ラストレジオンUX』は立体マップ上で展開されるロボットどうしのバトルゲーム。2人同時対戦可能で、振動パックにも対応する。

『電流イライラ棒』はTV番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」を題材にしたもので、3Dスティックを使っての微妙な操作が求められるゲーム。操作に失敗すると振動パックが震える。

⬅3Dマップ内で1対1のバトルが展開する。（写真はE3時のもの）

⬅基本的なシステムはTVでおなじみ。スティック操作が難しい。⬇『爆ボンバーマン』のイベントも行われていたぞ。

ナムコ

ナムコブースでは、正面入り口のいちばん目立つ位置に『ファミスタ64』を出展。合計8台展示されたプレイ台のまわりには常に人だかりができていた。プレイした人の間では、キャラのモーションがスゴイという声が多かったようだ。また、ブース内のメインステージでは、同ソフトによるホームランコンテストが開催されていたぞ。

⬅ナムコブースの入り口は『ファミスタ64』一色だった。

セタ

セタブースでは『ワイルドチョッパーズ』と『レブリミット』によるゲーム大会が行われた。開発状況が気になる『レブリミット』だが、会場に展示されていたロムでは、スピード感が大幅にアップ。2人同時対戦モードの仕上がりもよく、RCGが多数出展された今回のゲームショウのなかでも、かなりの注目を集めていた。

⬅開発は順調に進んでいるようだ。続報を待て！

その他のサードパーティブースをまとめてチェック

ここでは、上で紹介しきれなかったN64サードパーティの出展状況をチェックしておこう。『スノボキッズ』でN64に参入するアトラスは、プレイ可能な同ソフトを3本出展。カップルがこのソフトをプレイしている姿も見られた。アスキーの『エアロゲイジ』もロム出展。超高速スクロールがウリの同ソフト、6月にイベントで展示されたロムよりさらにスピードがアップしていた。アスミックのプロレスソフトはタイトルが『バーチャル・プロレスリング64』に正式決定。こちらもプレイ可能なロムが展示されていた。コンパイルブースでは『ぷよぷよSUN64』が振動パックつきで6台出展。多くの"ぷよらー"の注目を集めていた。ケムコの『トップギア・ラリー』は大スクリーンで遊べるロムが5台出展。トミーの『超時空要塞マクロス』、バンダイの『64で発見!!たまごっち』はビデオ出展。ビデオシステムの『ソニックウイングスアサルト』はロムによる展示だった。

⬆女性ぷよらーも振動でしびれた!?（コンパイルブースにて）
⬅低年齢層だけでなくカップルのプレイも目立った『スノボキッズ』。

Topic 任天堂のサードパーティ支援体制が明らかに！

ゲームショウと同時に開催された"技術戦略説明会"には、任天堂から業務部課長・湯浅久司氏が登場。N64の開発環境についての、サードパーティ向けの説明が行われた。簡単に内容を要約すると、①これからはN64の開発がパソコンベースでも可能になる②ツール類を充実させる③ライブラリ環境の充実をはかる、という内容。一般にN64の開発は「難しい」といわれることが多い。そこで、これからは任天堂が積極的にサードパーティの開発環境をサポートしようというわけ。このサポートにより、良質なサードパーティソフトが増えるんじゃないかな。

⬅今回のサポート体制により、コスト的にもN64に参入しやすい環境が整ってきたといえる。

It's NEW UBIの『トニックトラブル』日本初お目見え!!

フランスのUBIソフトが開発中の『トニックトラブル』がビデオ出展された。このソフトは、ユニークな色彩と、風変わりなキャラが活躍する3DACT。謎解き要素も盛り込まれたアドベンチャー色の強いゲームだ。会場では、仏UBIソフトの制作風景ビデオが流され、N64ファンの関心を集めていた。『トニックトラブル』については次号以降でくわしく紹介する予定なので、お楽しみに。

⬅いわゆる洋ゲーとはちょっとノリが違う、とにかく変わったゲームなのだ。

Event 今年もいろんなイベントがありました

⬆初めて行われたコスチュームコンテストも大成功。

飯野賢治氏や中村光一氏などの本音トークが楽しめたクリエイターズカンファレンスは今回も大盛況。コンパニオンのコスチュームコンテストなんていうのも開催され、お祭りムードに華を添えていたのだ。

Topic 船出 カプコン、任天堂、セガが3社共同出資でゲーム企画会社を設立!! 代表に岡本吉起氏

今回3社共同で設立されたゲーム企画会社は、〝フラグシップ〟。カプコンの常務取締役であり、開発本部本部長でもある岡本吉起氏が代表取締役に就任し、ゲームソフト用のストーリーやシナリオを制作する。スタッフには「太陽にほえろ！」や「ルパン三世」などのシナリオを手がけた脚本家、杉村升氏や「ウルトラマン」の脚本家、上原正三氏ら有名なシナリオ作家が名をつらねており、ストーリー性の高いゲームソフトを生み出すことが同社の狙いとなっている。

おもしろいのは、フラグシップの出資社に岡本氏の会社であるカプコンだけでなく、任天堂とセガが加わっているところ。やはり、これからはゲームにとって、物語の重要度がより高くなってくるという判断から、同社に出資するということになったようだ。フラグシップがシナリオを手がける作品は、この年末ぐらいから続々と登場予定だというから楽しみだ。

⬆社名にちなんで〝出港式〟と題して行われた設立発表。岡本氏らスタッフのあいさつがあった。

任天堂の意見

これからはゲームにとって、シナリオというものがとても重要になってくるでしょう。その意味では、フラグシップではプロの脚本家がシナリオを制作するということですから安心できますね。もちろん将来的には、N64用のソフト作りも期待したいですが、当社うんぬんというよりは、フラグシップ設立の趣旨に賛同して共同出資することになったということですね。まず、ストーリーというもっとも大事な部分のアイデアを先にきっちりと形にしてから、ゲームソフトを作ろうという趣旨に共鳴しました。ストーリー性の高いゲームソフトをこれから作ってくれるでしょう（任天堂・広報）。

「もちろんN64でもやることになりますよ」

もともと、これからはシナリオがめっちゃ大切だという思いがありました。で、知人である杉村さんといっしょにやろうということになったんです。ボクの中では、フラグシップの仕事というのは、カプコンでの仕事の延長線上に自然と出てきたもので〝別の会社〟という認識はあまりないですね。N64ですか？もちろんやりますよ。まだ秘密ですが、ロムで1本、64DDで1本シナリオをスタートさせます。まぁ見たってください。（談）

フラグシップ代表 岡本吉起氏

ご存じカプコンの〝顔〟である。もちろん今後もカプコンでの開発の仕事も続ける。あいかわらず爆弾発言してくれます。

Topic ミュウ 11月22〜23日のNINTENDO64スペースワールドで幻のポケモン〝ミュウ〟のデータがもらえるぞ!

ミュウ

任天堂関連ソフトのお祭り〝NINTENDO64スペースワールド〟、今年は11月22・23日に幕張メッセで開催されることが決定した。今年は「ポケモンワールド」というコーナーが用意されることは先月紹介したとおりだけど、さらに重大なことが明らかになった。なんと、会場であの幻のポケモン〝ミュウ〟が入手できるというのだ。これは、事前に往復ハガキで応募しておくと、スペースワールド当日に会場で特製マシンから、キミの『ポケモン』カセットにミュウをインプットしてくれるというもの。プレゼント総数10万名というから、ミュウをもらえるチャンスはかなり高い。右のくわしい応募方法を読んで、ぜひミュウをゲットしてほしい。また、ポケモンワールドでは『ピカチュウ げんきでちゅう（仮）』以外の『ポケモン』関連製品群もベールを脱ぐといわれており、こちらもファンは要チェックだ。

N64関連のトピックもある。任天堂の宮本茂さんによれば、今回のスペースワールドでは新しい〝おもしろパック〟が少なくとも2つ以上出展されるとのこと。従来の枠組みにはあてはまらない斬新な入力装置が発表されそう。N64と『ポケモン』の未来に触れられるチャンス、見逃せないぞ。

⬆昨年はおもしろパック第1弾として、振動パックが初お目見えした。今年は？

ミュウプレゼント応募方法

①応募方法………往復ハガキに、引き換え希望日・氏名（応募券1枚で2名まで、2名の場合は2名分の名前）・住所・電話番号・学年を書いて左下の応募券を貼り下記あて先まで（10月25日消印有効）。ハガキの返信部に自分の住所・氏名を忘れずに。
※11月22・23日のNINTENDO64スペースワールド97の会場で、直接当選者の『ポケモン』にミュウのデータを書き込むため、引き換え希望日（22日午前・午後、23日午前・午後）を明記してください。

②あて先…………〒164 東京都中野区中野2-27-1 中野郵便局留め「ミュウ10万人プレゼント」係

③問い合わせ先…ミュウプレゼント事務局 TEL0120-640-240 受付（月〜金）11:00〜18:00

④当選者発表……ハガキにて通知（11月10日発送）

⑤賞品受け渡し…当選者は、当選ハガキを幕張メッセで開催されるNINTENDO64スペースワールドに持参。その場で、本人の『ポケモン』に本物のミュウのデータをインプットします。任天堂が開発したポケモンマシンから『ポケモン』カセットに直接データを書き込みます。

⑥注意……………ミュウをもらうには、オーキド博士からポケモン図鑑をもらっていることと、連れて歩くポケモンに1匹の余裕があることが必要。

ローソンのMMS端末9月末から試験稼働!!

MMS（マルチメディアステーション）端末を使ったローソンの情報提供サービスが、この9月下旬から試験運用される。端末の設置場所は、全国のローソン100店舗ほど。ただし、今回の試験運用に関しては、チケット等の販売がメインとなる模様で、SFCソフトの書き換えサービス〝ゲームキオスク〟についてはまだ未定のようだ。任天堂に問い合わせたところ「サービスで利用できるソフトはほぼ選定終了しています。現在は、そのソフトの発売元であるメーカーさんに了承をとっている段階。もうすぐくわしいリリースを出せる予定です（任天堂・広報）」とのこと。『ファイアーエムブレム』の新作などの発売も決定しているだけに、期待の高まるゲームキオスク。いよいよ秒読み段階だ。

■『ファイアーエムブレム』の新作は来春にリリースされる予定。

■『ミニ四駆レッツ＆ゴー!!』の新作も、ゲームキオスクで登場する。

ゲーム・オブ・ザ・イヤー授賞式で『マリオ64』スタッフをキャッチ!!

ユーザーの投票によって人気ゲームソフトを選ぶ、日本ゲーム・オブ・ザ・イヤーの96年度受賞タイトルが決定した。この賞は、96年4月1日から97年3月31日までに発売されたソフトの中から、ノミネート作品を120タイトルにしぼり、そこからユーザーの投票で各賞を選ぶもので、今年で第2回めを迎える。くわしい各賞の行方は下のコラムを参照してほしいが、N64ソフトでは『スーパーマリオ64』が優秀賞を受賞。8月25日に行われた表彰式には、任天堂から同ソフトのプログラマーである西田泰也氏、矢嶋馨氏が出席し、会場からは大きな拍手が上がった。

西田氏は『マリオ64』ではメインシステムのプログラムを担当。最近では『マリオ』を振動パック対応にする作業などもこなしている。現在は「64DDで秘密のタイトルを制作中です」とのこと。一方の矢嶋氏は『マリオ64』をはじめ『マリオカート64』や『スターフォックス64』などに携わった。「現在は『ジャングル大帝』を作っています。かなりできあがっていますよ」ということだ。年末以降ソフトが充実しつつあるN64、来年の表彰式でも、任天堂スタッフに会える可能性が高いんじゃないかな。

■受賞にのぞむ任天堂スタッフ。宮本茂さん以外のスタッフが公の席に出るのはめずらしい。

各賞の行方

部門ごとに、単純に得票数第1位のソフトが各賞を受賞した。ただし、優秀賞はあらかじめ準備されていたものではなく『マリオ64』の斬新さを表彰しようということで、特別に用意されたものだったのだ。

部門	機種	タイトル	メーカー
グランプリ	PS	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア
準グランプリ	SS	サクラ大戦	セガ
優秀賞	N64	スーパーマリオ64	任天堂
フレッシュ賞	PS	パラッパラッパー	SCE
ビジュアル賞	PS	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア
サウンド賞	PS	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア

『ディディーコングレーシング』米国では11/24発売へ

日本での発売は11月21日に決まった、期待のRCG『ディディーコングレーシング（仮）』。米国では、11月24日に発売されるとのNOA（米国任天堂）からのリリースがあった。また『ヨッシーアイランド64（仮）』と『バンジョー・カズーイ（仮）』の米国での発売日も発表。ただし、気になる『ゼルダの伝説64（仮）』の発売時期についてはアナウンスはなかった。

ディディーコングレーシング…11/24米国発売

➡ディディーコングをはじめ、レア社キャラ総出演のRCG。NOAのリリースどおり発売されることになると、日本と米国でほぼ同時発売ということになる。今年の年末は日米に「ディディー」ブームが来る!?

ヨッシーアイランド64………2/9米国発売

➡ヨッシーが主人公の2DACT。高品位で味わいのあるCGがこのゲームの特徴。こちらは日本の任天堂の開発であり、発売はアメリカよりもやや早くなると思われる。スケジュールどおり11月に発売してほしい。

バンジョー・カズーイ………3/16米国発売

➡熊のバンジョーと鳥のカズーイが活躍する3DACT。開発はレア社が担当。米国では3月16日発売の予定だが、日本では年末発売ということになってはいるが、米国で3月ということは、日本での発売はそれよりもあとになる可能性が高い。

ホントなの インターネットのゲーム情報をチェック！ 海外サイト怪情報

●『ワイプアウト』N64版の可能性

複数のパブリッシャーが開発元のシグノシスと接触中らしい。でもN64には「F-ZERO」があるしねぇ…。[http://www.next-generation.com]

●米国での『ゼルダ』は春以降に延期!?

米国では来年1～3月に発売予定だったが、今回のNOAリリースでは発売時期の発表はなかった。延期ってこと!? [http://www.n64.com]

●4局同時プレイ可能なチェスソフト

Titusソフトの『VIRTUAL CHESS64』は4分割画面により、COM相手に4局同時にチェスを楽しむことができる……。[http://www.n64.com]

●オーシャンから3Dパズル

『ミッション・インポッシブル』がひかえているオーシャンから新作が。立体ならではの仕掛けのPZGになるんだとか。[http://www.n64.com]

今なぜか過熱人気!! GBは世界を変える!?

ゲームボーイ……'89年4月発売。携帯型ゲーム機として全世界で親しまれている。他に類を見ない息の長いゲーム機となっている。

今、GBが熱い。新作の発売ペースが今ひとつあがらないN64に対し、毎月順調にソフトが供給され、今回のゲームショウではなんと10作以上の新作タイトルが発表された。またコナミ、光栄などGBソフトの開発を休止していたメーカーも続々と新タイトルを発表している。このGBフィーバー、『ポケモン』の大ヒットにより、各メーカーがGBソフト販売の拡大を予想したため、という要因もあるが、やはり重要なのはGBというハードの特性。単純&安価で誰にでも楽しめるラインナップや、ハードとして10年近くたっても「古さ」を感じさせない安心感がユーザーに受け入れられているようだ。ちなみにGBはアメリカでも年間200万台が売れてる人気ハード。世界で愛されているんだね。

⬆コナミの『GBコレクションVol.1』。SFCの名作がGBで見事によみがえっている。

最近のゲームボーイをめぐるニュース

- ●任天堂、「ゲームボーイギャラリー2」発売決定。
- ●光栄、GBの新作開発を再開。第1弾は育成SLG?
- ●コナミ、「ゴエモン」「ドラキュラ伝説」などGB5タイトルを発表。
- ●NOA（米国任天堂）、ホームページにて『ワリオランド2』『ドンキーコングランド3』『ジェイムズ・ボンド007』『ロストワールド』『ヘラクレス』などビッグタイトルを次々発表。
- ●ローソンなどで『ポケモン』青バージョンが限定販売。
- ●バンダイ、「ゲームで発見!! たまごっち」を発売。
- ●イマジニアの「光るGB」、アスキーの「スケルトンGB」など限定タイプのGBが次々登場。
- ●任天堂、GBポケットにバッテリーインジケーター追加。
- ●ハドソン、赤外線通信ができるGBソフトを開発。
- ●任天堂、GBポケット専用の通信ケーブル、ACアダプタを発売。

業界関係者の語るGB市場

●今回のGBの開発再開は、最近のGB市場の好調さを見てのもの。『ポケモン』などで新たにGBを購入したユーザーを念頭に、GBの特性を生かしたソフトを開発する予定です。（光栄・広報）

●現在のGB市場の隆盛は『ポケモン』に引っぱられたもので、それ以外のソフトの販売はあまり伸びてはいない。目先の利にとらわれて、粗製乱造のGBソフトばかり増えてしまうと市場自体がダメになってしまいそうで不安。（某流通関係者）

●GBはソフトが安いので中古店では利益がでないので扱いにくい。『ポケモン』のヒットは中古業者には別世界の出来事。（某中古店・店長）

CESAが中古問題で記者会見

9月1日、CESAなどコンピュータソフトウェア協会3団体が共同で中古ソフト問題に関する記者会見を行った。前号でもお伝えしたとおり、CESA側の主張はゲームソフトに「頒布権」を認め、ソフトメーカーの許可を受けない中古ソフトの販売・流通を規制しようというもの。

CESAの推定では、現在、1年間に中古市場のためにソフトメーカーが受けている被害は3000億円超。中古販売を野放しにしてはソフト業界自体が立ちゆかなくなるという。

同会見では、ソフトメーカーの重要な取引相手である小売業者が、中古業者もかねるケースが多いため、大胆な方策を講じにくいなど、問題解決を難しくする諸事情が語られた。それに対し、CESAからは問題解決のための具体的プランやスケジュールが明かされないなど、問題解決の難しさを再確認する会見となった。

⬅CESAは過去の裁判の判例などをあげて頒布権の確立を訴えた。

知って安心 64Who'sWho アンブレラ

東京大学のコンピュータ関連サークルで東大理論科学グループのメンバーと、ある大ヒット格闘ゲームのスタッフが手を組んで設立された会社。マリーガルの契約クリエイターチームのひとつであり「インターフェイス面を含めた革新的なゲームを開発中」とコメントしている。6ページより紹介している任天堂の新作『ピカチュウげんきでちゅう（仮）』のクレジットには"Ambrella"の文字も並んでおり、同ソフトにはかなり斬新な入力インターフェイスが採り入れられているものと思われる。

⬆アンブレラのみなさん。音声入力によるゲームを制作中という噂もあるが……。

ゲーム業界 噂の検証!?

GBとN64がつながる?

『ポケモン』のブレイクで大ブームのGB。そして、『ピカチュウげんきでちゅう』などさまざまな"ポケモン製品群"が開発中といわれているN64。『ポケモン』という接点を持ったふたつのハードが"つながる"というのは、ごく自然な流れではないだろうか？　もともとN64というのは、拡張性の高さが特徴だ。本体には64DDがつながり、コントローラにはおもしろパックがつながる。そして、来年には発売10年めを迎えるGBが、ここまで息が長いハードなのも"つながる"ことが可能だからにほかならない。『ポケモン』はGBどうしが通信でつなげられるからこそ生まれたのだ。『ポケモン』シリーズのプロデューサーである石原恒和氏は、本誌7ページのコメントでN64とGBが『ポケモン』を軸につながることを示唆している。任天堂側はまだ「いろんな研究をしています（任天堂・広報）」としか正式にはコメントはしていないけれど、いずれボクらはN64とGBの組み合わせによる、今までとは質の違う遊びが楽しめるようになるだろう。そしてそれは、けっしてそう遠くない未来のはずである。

A 今やゲームは世界が相手 コナミ海外販売を強化
Abroad

コナミが海外市場の開拓を強化する方針を発表した。'96年の日本から海外へ向けての家庭用ゲーム機器の出荷額はハード・ソフトをあわせて3400億円を超え、全日本ゲーム機器出荷額の40パーセントに達している。つまり今やゲーム市場は世界を舞台にしたもの。コナミはクリスマスに向けて、質の高いN64のSPGなどを武器に北米・ヨーロッパ中心にソフト販売を強化する。近い将来、海外で火がついたコナミの人気ソフトが逆輸入されたりするかもね。

B バンダイ これからはSS優先？
BANDAI

バンダイが今後のソフト開発をセガ優先に行うことを発表した。これは合併が破談となったセガと業務提携を結んでいることによるもので、第1弾として携帯ゲーム「デジモン」がSS優先で開発されることになっている。N64ユーザーには残念な話だけど、バンダイのオリジナルキャラゲーム以外は必ずしもセガ優先でないということで、ちょっと安心？

T 極秘入手 これがTOM Gの素顔だ
TOM G

ノリノリの実況がゲームを盛り上げる「実況サッカー3」。電撃ではこのソフトで実況をしているTOM G氏の写真を入手した。TOM G氏は神戸のKISS FM KOBEで3つの番組を持つDJ。3年間のアメリカ留学経験を持ち、何よりもスポーツを愛するナイスガイだ。コナミの開発者がほれ込んだという声の主。とくとご覧あれ。

G 『ポケモン』+プリクラ？ 新コンセプトの携帯ゲーム
Goods

「ポケモン」のように倒したモンスターをコレクションでき、プリクラのようにシールにして保存できる「おいしい」ゲームが登場。タカラの「デジパスター」は150種類以上のモンスターと戦って集めたモンスターのデータをシールにできる画期的なゲーム。もちろん友だちと対戦もできるし、カードだけで遊ぶこともできるスグレモノだぞ。

◆自分だけのオリジナルシール作りも可能。￥11，000。

S セガがマイクロソフトと共同で128ビット機を開発!?
SEGA

9月7日付けの日経新聞朝刊1面に、セガとマイクロソフトが共同で128ビット機を開発するというニュースが掲載された。同報道によると、このマシンは日立製作所が開発中の128ビットCPUを搭載し、基本OSにマイクロソフト社の「ウィンドウズCE」を採用。モデムを内蔵し、通信環境も充実したものになるという。現在のセガサターンの10倍以上の基本性能になるというこのマシン、早ければ'99年に3万円以下の値段で発売されるということだ。両社は、この128ビット機の共同開発に関して詰めの交渉に入っており、10月にも正式な契約が交わされると、この記事では結んでいる。この報道について、セガでは「今回の記事内容は、当社が発表したものではありません。ただし、マイクロソフトさんとは、常に技術的な話し合いをしています(同社・広報)」とのコメントを発表している。ともあれ、いよいよ"次のハード"の話題が本格化してきそうだ。

The Game Ranking

最新のゲーム動向をデータでキャッチ!!

●N64&SFC&GBソフトTop10 （集計期間：8月1日〜31日）

ランク	機種	ソフトタイトル	先月
1	GB	ゲームで発見!! たまごっち ●バンダイ●1997年6月27日●SLG●¥4,500	16.8% 前回1位
2	N64	がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜 ●コナミ●1997年8月7日●ACT●¥8,900	13.9% 前回-位
3	GB	ポケットモンスター赤 ●任天堂●1996年2月27日●RPG●¥3,900	11.6% 前回2位
4	GB	ポケットモンスター緑 ●任天堂●1996年2月27日●RPG●¥3,900	10.8% 前回3位
5	N64	パワーリーグ64 ●ハドソン●1997年8月8日●SPG●¥6,980	4.8% 前回-位
6	GB	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ●タカラ●1997年8月8日●ACT●¥3,980	3.8% 前回-位
7	N64	ゴールデンアイ ●任天堂●1997年8月23日●ACT●¥6,800	3.1% 前回-位
8	SFC	スーパードンキーコング3 ●任天堂●1996年11月23日●ACT●¥6,800	2.2% 前回8位
9	N64	スーパーマリオ64 振動パック対応版 ●任天堂●1997年7月18日●ACT●¥6,800	2.0% 前回6位
10	N64	マルチレーシングチャンピオンシップ ●イマジニア●1997年7月18日●RCG●¥7,900	1.7% 前回4位

●N64前人気Top5 （集計期間：8月1日〜31日）

ランク	ソフトタイトル	先月
1	ゼルダの伝説64（仮称） ●任天堂●年内発売予定●A・RPG●価格未定	16.5% 前回1位
2	MOTHER3（仮称） ●任天堂●来年3月予定●RPG●価格未定	11.4% 前回2位
3	爆ボンバーマン ●ハドソン●9月26日発売●ACT●¥6,980	9.0% 前回3位
4	ぷよぷよSUN64 ●コンパイル●10月下旬発売●PZG●価格未定	7.1% 前回-位
5	ヨッシーアイランド64（仮称） ●任天堂●12月予定●ACT●価格未定	6.7% 前回4位

※ランキングはTVゲームソフトウェア流通協会の協力をもとに、全国1,000店舗以上のデータから作成しました。また、ランキングの順位の欄のパーセント表示は、集計されたデータ全体の中に占めるデータの割合を表しているものです。前人気は本誌調べのものです。

MEDIA BOX

がんばれゴエモン オリジナルゲーム・サントラ

N64『がんばれゴエモン』のゲーム音源を使用したオリジナルサウンドトラック。日本全国を駆けめぐったゴエモンたちのあの名場面が、今CDになってよみがえる。「おれはインパクト」のダンスバージョンは必聴!!

●キング／¥2,243／10月3日発売

交響組曲『ドラゴンクエスト』ベストセレクションVol.2

「ドラクエⅣ〜Ⅵ」の天空編で使われた音楽のベスト版。あの数々の感動がすぎやまこういち指揮のロンドンフィルの華麗な演奏で再現される。「ドラクエ」プレミアムグッズのプレゼントキャンペーン応募券つき。

● SME／¥2,854／発売中

がんばれゴエモンのテーマ／おれはインパクト

アニソン界の帝王影山ヒロノブと水木一郎が歌う『がんばれゴエモン』のテーマソング。ゲームの中だけじゃ満足できないファンは注目しようね。ゲームに入っていない2番以降も収録されている。

●キング/¥1,020/9月26日発売

電脳戦隊ヴギィズ★エンジェル 第1話天使の出撃

突然飛来した宇宙船団により存亡の危機に立たされた人類を救うため結成された5人の美少女サイボーグ戦士の戦い。久川綾、三石琴乃、菊池志穂など超豪華な声優陣が魅力のOVAシリーズ開幕。

●KSS/¥6,000/10月24日発売

しめ切り直前N64情報

●イマジニアのスノボタイトル出展なし
ゲームショウでは『スノースピーダー（仮）』の展示はなかった。画面初公開はスペースワールドになる？

●『ソニックウイングスアサルト』3月に
ゲームショウでは大々的に出展されたが、さらなる作り込みのために来年3月まで発売を延期するとのこと。次号以降、続報をお届けする予定だ。

●名作『ネクタリス』GBで復活
PS版に引き続き、来年の1月に発売予定。見た目は、かわいくアレンジされているが、戦略度は高いのだ。

●『爆ボン』CMが堂々公開中！
従来の『ボンバーマン』シリーズとは違い、CGを多用したCMがオンエア中。見なきゃハドソン!?

ひさびさにGBソフトのウラワザがエントリー。N64ソフトが主流になりつつあるこのコーナーで、「8ビットだって、まだまだいける！」…っていう勢いが伝わってきますです。

N64 ドゥーム64

デバッグモード

「アメゲーって何でこんなに難しいんだぁぁぁ！」と晩夏の空におなげきのアナタに朗報。無敵やレベルワープなど、いろいろできるパスワードが発見されたので紹介するぞ。オプションのパスワードで「？TJL BDFW BFGV JVVB」と入力しよう。すると、メニューに「FEATURES」という項目が追加されているので、それを選択するといろいろな効果を得ることができるぞ。

神奈川県　太田くん

←ここで、パスワードを入力しなはれ(関西弁)。

HEALTH BOOST

Ⓒの右で数字を100%にすると、体力が全回復する。この項目は、何度でも使用可能なので、ゲーム中体力が減ったらこの項目を開いて、バリバリ使うべシ。でも左下の不死身のウラワザを使えば無用の長物となってしまう気が……。まぁ、不死身ワザを使うのはイヤだけど、なかなかクリアできないという人にオススメのワザかな？

WARP TO LEVEL

この項目では３Ｄスティックか✚キーの左右で数字を変えて、Ⓒのどれかを押すことで、１～27の好きなレベルにワープすることができる。つまり、普通ではなかなか行くことができないオリジナルレベル（隠しの出口から行けるレベル）も行けるのだ。でも、ナゼにレベル27という中途はんぱなトコロまでなんでしょう？

WEAPONS

これもⒸの右を押して、数字を100%にすると、武器を全種類持った状態でゲームをプレイできる。弾数は無限ではないので、弾切れになったらこの項目を開いて、また100%にすればＯＫだぞ。「勉強（仕事）なんて大ッキライだー」などと叫びながら、敵をバリバリ撃てば、学校や会社でたまったストレスを発散できるぞ。

INVULNERABLE

この項目をＯＮにすると、攻撃されても死ななくなる。つまり不死身状態っすネ。これでクリアもラクになるハズだ。Ⓒの左右でＯＮ、ＯＦＦの切り替えが可能。項目名を直訳すると、傷つけられないとか、不死身という意味。ちなみに無敵は、「invincible(インビンシブル)」です。うんちくコーナーでした、ジャン。

MAP EVERYTHING

これをＯＮにすれば、そのレベルのマップを最初からすべて見ることができるようになるぞ。しかも、カベや柱の位置だけでなく、アイテムや敵などの位置も細かく表示されるのでとっても便利だぞ。ただし、敵の多いレベルではごちゃごちゃしてかえって見にくいので隠し部屋を探したりするときの参考程度に使うのがいいかも。

松 GB 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
隠しキャラ２人

➡おなじみのタカラのロゴで下のコマンドを入力せよ。

隠しキャラ２人のウラワザを紹介。やり方は、タカラのロゴ画面でⓒを３回（ゲーニッツ）か20回（Ｍｒ.カラテ）押す。すると、押す回数によって各キャラが選択画面に出現する。東京都　苦労人くん

➡すると、この２人が使えるぞ。メチャクチャ強いっす。

タケ N64 ゴールデンアイ
モード追加

➡一番下に新しい項目が追加されている！

➡こんな感じで敵のステータスをいじくれます。

難易度を〝ハード〟にして全面クリアすると、オプションモードの中に〝スペシャル〟の項目が追加されるぞ。ここでは出現する敵の強さなどを細かく調整できるのだ。　東京都　ＢＢスパイくん

➡難易度ハードでクリアすると、デモも少し変わるぞ。

梅 N64 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～
インパクトの首がまわる

歌とデモアニメがハデな『ゴエモン～』。デモのインパクトの首が動くウラワザが発見されたぞ。やり方はカンタン、写真の画面になったら３Ｄスティックをグリグリ動かしてみよう。
神奈川県　デボラってなんじゃいくん

➡いろんな方向にぐるぐる回ります。首チョンパってカンジです。

梅 N64 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～
髪の色がもどらない

ゴエモンの一触即発の術を使用中に敵にやられてみよう（残人数１以上で）。すると、金髪のままで復活するぞ。しかも、キャラ変更しなければ、そのままでプレイできるのだ（術の効果はない）。千葉県　もーちょくん

⬆まず、なにはなくとも一触即発の術を修得しよう。

➡術の使用中にやられると、金髪のままで復活するぞ。

梅 N64 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～
剣シールドで移動

移動できないヤエちゃんの剣シールド。しかーし、ヨロイかカブトを持った状態で剣シールドを出して敵にダメージを受けると、移動できるようになるのだ。　栃木県　瀬田　弥栄くん

⬆ヨロイやカブトがないとできないので注意しよう。剣シールドを出したまま移動できると、スーパー便利です。

ウラワザ見つけたら裏技堂へ

今回のこのページを見てもわかってもらえるとは思いますが、当コーナーではＮ64だけでなくＧＢのウラワザも募集しております。ウラワザを見つけたらハガキやＦＡＸで編集部までお知らせください。　店主

裏技堂鑑定人（イヌ）と賞品はこちら

特級技 店主　巌徹のオススメ技！ ¥12,000分のおもちゃ券

竹級技 バイト　国分寺のオススメ技！ ¥5,000分のおもちゃ券

松級技 店員　春菜のオススメ技！ ¥8,500分のおもちゃ券

梅級技 飼いイヌ　旋風丸のオススメ技！ ¥1,000分のおもちゃ券

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館
電撃NINTENDO64ウラワザ係
FAX03-5281-5221

デンログ編集部

打ち合わせ中

ふー

あ〜 この『ダビスタ』の人 納税者番付にのってましたよね〜

ああ 薗部さん

うおー 私も ゲーム作って 金もーけして——ッ

それに ナニ・ホラ・この ゲームクリエータァ? っつーんですか? カッコいいッスよね〜〜

HE HE HE

どっかいいとこ紹介してくださいよ〜

あ… なんスか その見下した目は

そんなわけで メディアワークスの ゲーム開発室を 訪ねることになった路みちる 金持ちでカッコイイ女になれるのか?!

路みちるの ゲーム ごまのへそ

ゲーム開発室へ行く

じゃんっ

ゲーム制作者 大内啓輔氏

ゲーム制作歴10年のベテランだが 現在なんと25才!! 代表作『フォーチュンクエスト』他多数

15才のときから なさってるんですか〜〜 いろいろ御苦労もあったでしょうね〜

そうですね 昔×××にいたころ○○という人がいまして□□を△△したんですが 表向きは○○が△△したと…

いきなりすごいはなし。

ギョッ

すまんが 自主規制 させてもらう…

ピー

気をとりなおして…

じゃ、じゃあ ゲーム作ってて よかったことって なんですか?

ゲーム制作のすてきなところ

へッへッ

お金 ウハウハ 〜とか

ゲームが完成して ユーザーから良い反応が あったときはうれしいです

あとは 次にやりたいことを考えているとき!

キラ

ホ〜

この世界で働くのに必要なことは?

ズバリ 協調性と上昇指向

集団作業ですから

ハイハーイ

私 どっちもあります!

ゲームを作るうえで大切なことは?

自己満足でなく 買う人のために つくること

お金や名誉のためでもありませんよ

はっ

そ…そーなんですよねッッ!

カンドーの涙

私 まえから思ってたんです! 今の世の中って カネカネ言いすぎ!

あたしゃ やりますよ みなさん!

はぁ…

スバラシイ ゲームつくるぞーっ オーッ

よっしゃあ さっそく

ゲーム制作見習いだ!!

人物紹介

路みちる　また今回も連続徹夜。残存体力すでにゼロ。命けずって仕事してます。たぶん間に合うしめ切りに。う〜ん漫画家のカガミ♥

シルキーまりな　また今回もしめ切り破り。締め切り破って何が悪い。ひらきなおりが得意技。う〜ん編集ゴロシ♥

ダッチ本多ラ　また今回も仏の笑顔。表で笑って裏で泣いて。こんないい人見たことない。う〜ん、ウソぱっか♥

こんにちは
じゃ、このヒトよろしく
XX企画
ハイ
とあるマンションの一室
開発室です
ゴチャッ…
う…
せまいながらも楽しい仕事場!
はあ..
みんな仕事熱心なプロフェッショナルばかりですよ
XX企画プレゼンツ!
プロフェッショナルな人々
グラフィッカー
映像をつくる人だ!映像に対する感覚がスルドイぞ!!
うごきがふしぜん
ほっといてください
ポリゴン数の少ない体形
指摘!
ほっとけって
サウンド担当
BGMや効果音を作るんだ 使える音はナンでも使う!
ゴキブリの足音をサンプリングするの図
シナリオライター
お話をつくる人だ!
ピガ〜〜
FAX
本日ふわりづめのためつづきかけません ライターより
カタカタ
かなりたつまっているらしい!
プログラマー
絵や音そしてシナリオをゲームとして動くようにする人だ!
あ、Pくん こちら路さん
オオーイかえってこ〜い
コンピューターのことばを話せるゾ!!
そしてこれが
プロフェッショナル達の企画会ギ
・・・・・・・
恋愛ラブラブシミュレーション『ときどきメランコリー』というのはどうでしょうか
・・・・・・
賛成ーーッ
いくぜ100万本!

「秋になって、やっとごはんがおいちいの」の路先生にお手紙を!!
あて先は……〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃NINTENDO64編集部「路みちる先生」係まで。

彩色兼備

このコーナーに採用された方には、P.108からの読者ページ「ゲームの素」と同様、コードナンバーとポイントを差し上げております。くわしくは「ゲームの素」に書いてあるので、そちらを参照してください。参照は小粒でピリリと辛い。うむ、山椒と参照でうまくボキャぶった…って、思いつきで原稿書いてどうしますか。すみません、もうしません。謝るくらいなら原稿書き直せよと言われても、もう書いちゃったしぃー。…本当にすみません。

⬅群馬県　歩月たゆたさん：081：アニメ雑誌で、ポスターの付録がつくほど人気がある作品。でも視聴率悪し。不思議です。

⬅京都府　サバ缶さん：174：ハガキの裏に本人も書かれていますが、こんなことしたらホントに髪の毛が切れますって(笑)。

⬅広島県　げっくくん：115：ちょっぴり脳の容量が足りなさそうなトレジャーハンター兄弟。頭に毛が3本です。

⬅北海道　青山みいきさん：339：「ロマサガ」のエレンさん。新しい画材は慣れることから始めませんと。

⬆北海道　N堂大好き男くん：337：なんだかダークな『ポケモン』。『メガテン』みたい、と感じたのは私だけ？

➡京都府　淡海さくらさん：198：「トラブルメーカーズ」のマリナ。イラストでは人気があるんですけど…いやいや、どうにもこうにも(笑)。

➡埼玉県　すばるれいかさん：206：セフィロス。現在、『FFⅦ』の男性キャラでは一番人気です。主人公との関係もカッコイイですからね。

➡群馬県　ふじさきさん：071：変わるわよん♡な人。ギリギリな変身シーンはお約束です。なにせ人生も変わっちゃう人ですから。

➡滋賀県　草薙延博さん：236：根強いファンがいる『タクティクスオウガ』の水のオノピア。透明感があるのがいいです。背景のせい？

⬅埼玉県　カルラさん：383：「マジカルドロップ」のフール。足をプラプランさせているネコがイイカンジでした。やる気なさそうで(笑)。

⬅大阪府　藤島絵猫さん：159：さみしげなエンディングが賛否両論だった「天地創造」。人それぞれ感じ方が違いますから、それも仕方なし。

⬅大阪府　遠野いずみさん：068：なつかしの『ドラスレ英雄伝説Ⅱ』のフローラ。ゲームシステムもかなりよかったです。いいゲームでしたね。

⬅神奈川県　かたぱんさん：207：夏休みに映画も公開されていた「レッツ&ゴー」。兄弟そろって名前がステキすぎと思うのは私だけでしょうか？

⬅埼玉県　goodマンさん：495：ニンニンなユフィ。巨大手裏剣も簡単に扱っちゃう人にはとても見えませんし。ピースサインも出るってもんです。

➡東京都　黒美影さん：390：ゲーム素の天堂サンディ。髪の毛の立ち上がりがムズいと評判です。それはそれ、ていねいに描けば…ムズイですけどね。

★愛知県　あかた☆ちあさん：030：「アンジェリーク」の人々。モノホンの少女マンガみたいなタッチがイイカンジです。なんかの表紙みたい(笑)。野郎どもを手玉にとってやりましょう。

➡京都府　ますちさん：496：ニンニンな上、ひまわり娘なユフィ。冒険中でも、そこは女性。花も咲かせるってもんです。いやもう、たぶん。

➡神奈川県　吉本抹茶さん：078：バッキューン！　なブルーマリー。服装が違ってもOK！　誰なのかがわかればいいんです。それはもう。

➡兵庫県　西之虎さん：444：幸せ満喫なジョゼットさん。本当は彼女、プリンを皿ごと食べます。大好物は、皿も食べるってもんです。ウソですが。

⬅神奈川県　瀬来さん：414：秋ですねー。バッチリなタイミングでした。最低でも2か月先を見ないといけないワケですから季節感メチャクチャ(笑)。

⬅兵庫県　ぬかづちねずみくん：278：切り貼りジョゼットさん。なんとなくほんわかした雰囲気なのがいいです。年上お兄さんにラブラブなのもよし(笑)。

カラーイラストフェスティバル&カーニバル

絶対!! 彩色主義

ぬぉほほ。カラーイラストを読者さまからいただいちまうコーナーだぜぇ。不二子ちゅわーん♡…もちろん不二子ちゃん以外の方の投稿も大歓迎。

あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃N64編集部「彩色」係

➡埼玉県　日下部たけるさん：216：双子の魔法使い。途中のイベントではどうなっちゃうかと思いました。

➡広島県　衣谷康介くん：280：「ぷよぷよ」の人魚。『ぷよ』と『魔導物語』はキャラがダブってます。戦略でしょうか？

➡広島県　とびやゆりさん：426：お絵描き少女リルム。ゲームの設定より年上なカンジ。でも、バッチリなので問題なし。

彩色兼備

採用されるカラーイラストとはどういうものか？　それはまず以下の条件に当てはまらないことが重要です。①ペンネームだけで住所と本名を書いていない　②ものすごく薄い紙に描いてある　③イラストの描かれた紙を折り曲げてしまっている　④印刷に出ないくらい淡い色を使っている　⑤キャラ名やゲーム名を間違えて書いてある(英文のスペル間違いも同様)　⑥ハガキ2枚組など、大きいサイズで描いてある(同じ土俵で勝負しましょう)。

←京都府　空たまごさん：090：「タクティクスオウガ」の姉さん2パターン。タロットカードのような印象を受けました。

←滋賀県　山本智子さん：157：「聖剣3」のリース。こういうふうに顔が向いているキャラって描くのムズいんですよね。

←千葉県　はにわともめさん：209：なつかしの「ジェリーボーイ」も「ポケモン」の田尻智さんの作品です。

←宮崎県　刹那さん：374：「ファイアーエムブレム」のフュリー。戦うのには、ちとジャマそうな長い髪が魅力です。

⬆岩手県　泉しほさん：497：『サイキックフォース』のエミリオ。こう見えても男の子。みんなだまされます(笑)。

⬆大阪府　桑田まなみさん：378：なんとなくポーズが「巨人の星」の明子ねーちゃんなのがステキです。いや、ポーズだけなんですけどね(笑)。

➡東京都　とてねぬ子さん：333：がんばるジョゼットさん。バードが粉まみれです。機械に細かい粉は禁物。マジで壊れますから(笑)。

➡長野県　楠本由貴恵さん：479：「ときメモ」の2大人気キャラ　フクタ。ドラマシリーズも彼女たちが先に発売されてましたしね。

⬆埼玉県　るぢゃさん：498：なんとなくホーリーな「FF Ⅶ」のイラスト。ホーリーなのは背景の光のせい。クラウド、血ぃ出してるし…って、関係ないですね。ごめん。

←京都府　流湖沙さん：281：「ミスティックアーク」のメイシャ。涼しげな服装です。しかも生地が薄そう。汗かいたら大変ですね。きっと。

←福岡県　下関めかりさん：166：意外と少ない「FFⅢ」のイラスト。後ろのモーグリが、ムーミン谷のニョロニョロみたいです。

←三重県　如月未藍さん：423：トランス少女のティナ。悲しい設定はヒロインの宿命なのでしょうか？　それにしても悲しすぎです。

➡富山県　森本里絵さん：440：大きく書かれた「64」がインパクト大。サンディはなんとなくおとなしそうなカンジがします。

➡山口県　ジュンコさん：252：なんとなく似顔絵風な勇者。東京・上野公園の似顔絵描きが描いたみたいです…って、すごいローカルな話題(笑)。

⬆奈良県　ケロッピー＝トードくん：459：なんか「まんが日本むかし話」なエビス丸。例のナレーションが聞こえてきそうです。「むかーし、むかしのことじゃったあ」。

➡茨城県　鈴木槐さん：461：ルーファウスは、新羅カンパニーのエライ人。日本企業でしたら接待ゴルフや料亭で食事するくらいのランクなのです。

➡千葉県　トッピンチョコさん：303：いまや安売りのワゴンでも見かけるようになったジョゼットさん。まだの人は、すぐにプレイです。

マンガ劇場

■[illegible]、とくにRPGのは、[illegible]「もう誰もが知ってるじゃん」というのは採用されるかも。そこらへんはモラルの問題。

⬆群馬県　ふじさきさん：071：つまりは、モーホーな人だったというワケですね。まぁ、人の趣味をとやかく言ってはいけませんから…。

⬆広島県　げっくくん：115：あとは燃えないゴミに出してゴミ処理場へ。処理場ではビールスが大繁殖して、住民の苦情が殺到する予定。

⬆神奈川県　火の鶏さん：056：艦と運命をともにするのは男のロマンですから。でもって艦長以外は全員生還。残った乗組員は艦長に涙です。

⬆千葉県　はにわともめさん：209：後ろに立つ人を無意識になぐりつける人。行列の先頭に立ったら、血の海になることは確実です。

⬆京都府　サバ缶さん：174：この人、一生戦い続けるつもりでしょうか？　悪の親玉を倒した後のことを、まったく考えていません。

秋が来ていきなり大食漢になったアメデオくんが贈る♥

プレゼント探偵団

食欲の秋、芸術の秋、爆破の秋（!?）とくれば「爆ボンバーマン」でキマリ。いやいやスポーツの秋ですよ、という人には「ダイマナイトサッカー」なんてのもアリ。どっちにしろ、今年はN64の秋なんですぅぅぅ♥

1『爆ボンバーマン』（ハドソン）

3名

ストーリーモードで爆破しまくり。対戦バトルで爆破しまくり。爆破、爆破でもう気分はテロリスト。あなたも、友だちと爆破しまくってはいかが？

2『Jリーグダイマナイトサッカー64』（イマジニア）

3名

『エキサイトステージ』と『フォーメーションサッカー』の名作サッカーゲームの伝統を受け継いだ、ダイマナイトなサッカーゲーム。

3 コナミGBコレクションVOL.1（コナミ）

3名

『ドラキュラ』や『グラディウス』といった、コナミの名作ソフト4本が1本にパック。とってもお得なこのソフトをコナミフリークの3名様に。

4 川のぬし釣りGB（パックインソフト）

3名

SFCで人気の『ぬし釣り』シリーズ最新作がGBに。妹の病気を治すために「川のぬし」を釣りに出発だ！　兄妹愛があふれている3名様に。

5 NINTENDO 64本体（任天堂）

3名

秋ふかし、となりは何をする人ぞ。って、もちろんN64に決まっているじゃないですか。秋の夜長も、N64さえあれば大丈夫なんですぅ。

6 GBポケット本体（任天堂）

3名

専用対戦ケーブルが発売されたり、電池残量ランプがついたりと、さらに使いやすくなったGBポケット本体を3名様に。

7 指定図書カード（メディアワークス）

10名

このカードを本屋さんで出せば、あら不思議？　なんと、電撃N64本誌が購入できちゃう不思議なカード。

8 64システムラック（モリガング）

5名

上段にN64本体、下段に64ソフトを美しく収納できるステキなシステムラックを5名様に。

9 ホリコマンダーN64（ホリ電気）

3名

秒間24発のターボ連射とオリジナルデザインがカワイイ、N64コントローラを3名様に。

10 アスキーパッド64（アスキー）

各3名

長時間プレイから親指を守る「おやゆびくんⅡ」がついたとても親切な連射コントローラ。

11『トップギア・ラリー』テレカ（ケムコ）

10名

振動パック対応の超リアルな体感ラリーゲーム『トップギア・ラリー』のテレカを、スピード狂な10名様に。

マチコとキネオの 応募のキマリ劇場 第2回

おいどんはキネオ。泣きすぎて腹筋と鼻の下が痛いどえ。あう、また涙が。急いで122ページのハガキにアンケートの答え＆希望賞品の番号を書いて50円切手を貼ったらば、ポストと明るい未来に向かってゴー。しめ切りは10月6日（当日消印有効）。発表は本誌12月号で行うどえ。明日は濡れたハンカチを洗濯するどえ。人間は、こうして幸せを積み重ねるどえ。

イラスト・コミック／路みちる　※「爆ボン」では倒されても「ゴースト」となって相手にとりついてじゃまをできるんだよね。

新作発売日リスト

赤い文字／初登場のタイトル
青い文字／発売日に変更のあったタイトル

B／バックアップ内蔵
C／コントローラパック対応
P／おもしろパック対応

NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
9月26日(金)	爆ボンバーマン	ACT	¥6,980	ハドソン	B C
10月24日(金)	Jリーグ イレブンビート1997	SPG	¥6,980	ハドソン	B C
10月下旬	HEIWAパチンコワールド64	ETC	価格未定	アムテックス/ショウエイシステム	
	ぷよぷよSUN64	PZG	¥6,800(予)	コンパイル	P
11月21日(金)	ディディーコングレーシング(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	P
11月28日(金)	ファミスタ64	SPG	¥6,800	ナムコ	C
	森田将棋64	ETC	¥9,800	セタ	C
	ワイルド チョッパーズ	STG	¥8,800	セタ	B P
11月上旬	飛龍の拳ツイン	ACT	¥6,980(予)	カルチャーブレーン	C P
11月中旬	プロ麻雀 極64	ETC	¥6,800	アテナ	
11月下旬	ヘクセン	ACT	¥7,800	ゲームバンク	C
	64大相撲	SPG	価格未定	ボトムアップ	C P
11月予定	カメレオン・ツイスト	ACT	価格未定	日本システムサプライ	P
12月5日(金)	トップギア・ラリー	RCG	¥6,980(予)	ケムコ	C P
12月19日(予)	遥かなるオーガスタ MASTERS '98	SPG	価格未定	T&Eソフト	C P
12月上旬	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	ETC	¥6,800	バンダイ	
	ヨッシーアイランド64(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	P
12月予定	バーチャル・プロレスリング64	SPG	価格未定	アスミック	C P
	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPG	価格未定	コナミ	
	レブ・リミット	RCG	価格未定	セタ	
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ETC	価格未定	ハドソン	P
	スーパーロボットスピリッツ	ACT	価格未定	バンプレスト	
年内	エアロゲイジ	RCG	価格未定	アスキー	C
	カービィのエアライド(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ゼルダの伝説64(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	P
	バンジョー・カズーイ(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	新日本プロレス 闘魂炎導	SPG	価格未定	ハドソン	C
冬予定	エルテイル(仮称)	RPG	価格未定	イマジニア	
	キラッと解決! 64探偵団	ETC	価格未定	イマジニア	
	シムシティ2000(仮称)	SLG	価格未定	イマジニア	
	スノースピーダー	SPG	価格未定	イマジニア	P
	超空間ナイター プロ野球キング2	SPG	価格未定	イマジニア	
	ファイティングカップ(仮称)	ACT	価格未定	イマジニア	
3月予定	シムシティー64(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	64DD
	ポケットモンスター64(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	MOTHER3 (仮称)	RPG	価格未定	任天堂	64DD
	マリオペイント64(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	ソニックウイングス アサルト	STG	価格未定	ビデオシステム	P
来春予定	エフゼロ64(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	P
	ジャングル大帝(仮称)	AVG	価格未定	任天堂	
	トニックトラブル	ACT	価格未定	UBIソフト	
発売日未定	スノボキッズ	RCG	価格未定	アトラス	C P
	忍たま乱太郎64(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー(仮称)	SPG	価格未定	ゲームバンク	
	ブレード アンド バレル	STG	価格未定	ケムコ	
	悪魔城ドラキュラ3D(仮称)	ACT	価格未定	コナミ	
	NBAバスケットボール(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	
	G.A.S.P!! Fighters'NEXTream	ACT	価格未定	コナミ	
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	C
	実況パワフルプロ野球5(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	C
	ハイブリッドヘブン(仮称)	A・RPG	価格未定	コナミ	
	雷のごとく 超高速囲碁	ETC	¥9,800	セタ	C
	ランボルギーニ64	RCG	価格未定	タイトー	
	クオンパ	PZG	価格未定	T&Eソフト	B
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	STG	価格未定	トミー	
	キャバリーバトル3000	RCG	価格未定	日本システムサプライ	
発売日未定	ウルトラドンキーコングDD(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	64DD
	クリエイター(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	ゴルフ(仮称)	SPG	価格未定	任天堂	
	コンカーズクエスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	スーパーマリオ64 2(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	64DD
	スーパーマリオRPG2(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	64DD
	ゼルダの伝説64(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	64DD
	パイロットウイングス64 2(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	
	バギーブギー(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	
	ピカチュウ げんきでちゅう(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	
	ファイアーエムブレム64(仮称)	S・RPG	価格未定	任天堂	64DD
	ポケットモンスター64(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	64DD
	ボディハーベスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ミッション・インポッシブル	AVG	価格未定	パックインソフト	B
	金田一少年の事件簿(仮称)	AVG	価格未定	ハドソン	
	デュアルヒーローズ	ACT	価格未定	ハドソン	C
	ラストレジオンUX(仮称)	ACT	価格未定	ハドソン	P
	スペースダイナマイツ	ACT	価格未定	ビック東海	
	フライトシミュレータ(仮称)	SLG	価格未定	ビデオシステム	P
	レースゲーム(仮称)	RCG	価格未定	ビデオシステム	P
	シムコプター64(仮称)	SLG	価格未定	マクシス	

SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
11月予定	同級生2	AVG	¥7,980	バンプレスト	B
秋予定	スーパーミニ四駆2(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	
12月予定	爆球連発! スーパービーダマン	ACT	価格未定	ハドソン	B
発売日未定	ああっ女神さまっ(仮称)	ETC	¥10,800	ケイエスエス	
	ファイティングアイスホッケー	SPG	¥9,980	ココナッツジャパン	B
	サウンドファンタジー	ETC	価格未定	任天堂	B
	サウンドファンタジー(マウス同梱)	ETC	価格未定	任天堂	B

GAME BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
9月22日(月)	ディノブリーダー	SLG	¥4,800	J・ウイング	B
9月25日(木)	コナミGBコレクションVOL.1	ETC	¥3,980	コナミ	
9月26日(金)	合格ボーイシリーズ⑦ 高校入試でる順 歴史年代あんきポイント240	ETC	¥2,480	イマジニア	
	Z会合格ボーイシリーズ② Z会究極の英熟語1017	ETC	¥2,000	イマジニア	
	ミニ4ボーイII	RCG	¥4,800	J・ウイング	B
	おやつクイズもぐもぐQ	ETC	¥3,500	スターフィッシュ	
9月27日(土)	ゲームボーイギャラリー2	ACT	¥3,000	任天堂	B
10月1日(水)	合格ボーイシリーズ⑧ 高校入試でる順 理科あんきポイント250	ETC	¥2,480	イマジニア	
10月10日(金)	あにまるぶりーだー	SLG	¥4,800	J・ウイング	B
10月17日(金)	プリクラポケット 不完全女子高生マニュアル	AVG	¥3,980(予)	アトラス	B
	ゲームで発見!! たまごっち2	SLG	¥4,500(込)	バンダイ	B
10月予定	メダロット(カブトバージョン)	S・RPG	¥3,980	イマジニア	B
	メダロット(クワガタバージョン)	S・RPG	¥3,980	イマジニア	B
11月下旬	トランプコレクションGB	ETC	¥3,980	ボトムアップ	
秋予定	プロ麻雀「兵」GB(仮称)	ETC	¥3,980	カルチャーブレーン	B
12月4日(木)	悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲	ACT	¥3,980	コナミ	B
	がんばれゴエモン 黒船党の謎	ACT	¥3,980	コナミ	B
12月11日(木)	コナミGBコレクションVOL.2	ETC	価格未定	コナミ	
	コナミGBコレクションVOL.4	ETC	価格未定	コナミ	
12月予定	日刊べるとも倶楽部	ETC	¥4,800	アイマックス	B
	ポケットボンバーマン	ACT	価格未定	ハドソン	B
年内	牧場物語GB	SLG	価格未定	パックインソフト	B
2月予定	カンヅメ モンスター	SLG	¥4,980	アイマックス	B
	ネクタリスGB(仮称)	SLG	価格未定	ハドソン	B
冬予定	サンリオうらないパーティ	ETC	価格未定	イマジニア	
	ポケットモンスター2 金	RPG	価格未定	任天堂	B
	ポケットモンスター2 銀	RPG	価格未定	任天堂	B
発売日未定	シェラザード伝説	RPG	¥3,980	カルチャーブレーン	B
	コナミGBコレクションVOL.3	ETC	価格未定	コナミ	
	スーパーマン	ACT	価格未定	タイトー	
	キョロちゃんワールド(仮称)	ACT	価格未定	トミー	

KEMCO

飛び出す

2人対戦可
振動パック対応

イメージガール
吉田 忍

全天候型バトルラリーゲーム
トップギア・ラリー
予定価格6,980円(税別)

※画面は開発中のものです。

トップギア・ラリー発売記念

予約して買うと

64ソファプレゼント

スゴイぞ!!
64コントローラー型エアーソファ
200名様

応募のしかた

1. **予約** この広告の予約カードを切りとって住所・名前などを書きこもう!
2. **スタンプ** お店で予約カードに店名スタンプをもらって大切に持っていてね。
3. **買う** ゲームが発売されたらパッケージに入っている購入カードを取りだそう!
4. **送る** スタンプをもらった予約カードと購入カードを封筒に入れて送ってね。

送り先	〒160 東京都新宿区新宿1-8-1大橋御苑駅ビル3F コトブキシステム(株) 64ソファプレゼント係
締め切り	12月20日(土) 当日消印有効
お問い合わせ	03-3225-3456 担当:高橋・浜田
抽選・発表	厳正な抽選の上、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

キリトリ線

トップギア・ラリー
64ソファプレゼント 予約カード

〒 ご住所	
ふりがな お名前	男・女 歳
TEL	

店名スタンプ欄

※お店の人に証明のスタンプをもらってください。

※この予約カードをコピーして使ってもOKです。

Nintendo GAME BOY

おもいっきり欲張ったギャラリーです。

PARACHUTE パラシュート SINCE 1981

HELMET ヘルメット SINCE 1981

CHEF シェフ SINCE 1981

VERMIN バーミン SINCE 1980

DONKEY KONG ドンキーコング SINCE 1982

・・アクションゲーム・・

ゲームボーイギャラリーが"2"になって新登場!
なつかしいだけではありません。オリジナルに忠実に再現された「むかし」バージョン、そして今風にアレンジされた「いま」バージョン、どちらもあなたのアドレナリンを分泌させます。

バッテリーバックアップ付　ゲーム&ウオッチは任天堂の商標です。

Super GAME BOY スーパーゲームボーイで、あざやかカラー

9月27日(土)発売予定
メーカー希望小売価格(税別) **3,000円**

任天堂株式会社　本社　〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647　大阪支店 TEL.(06)376-5970　名古屋営業所 TEL.(052)571-2506　岡山営業所 TEL.(086)252-2038　札幌営業所 TEL.(011)612-6930
インターネットのホームページ「http://www.nintendo.co.jp」

※画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影しました。

電撃NINTENDO64 11 1997
平成8年7月26日第三種郵便物認可
1997年11月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第11号通巻18号
発行人/染谷恵司　編集人/塚田正晃　編集長/松本剛
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL03(5281)5211[編集]
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL03(5280)7550[営業]
定価590円 本体562円
T1106383110592 ©Media Works 1997 印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06383-11